

БРОЙ 6'2001

CD (690MB) + ЛЕПЕНКИ + НАГРАДИ + КОДОВЕ

КОМПЮТЪРНИ

ИГРИ

2.50 лв.

списание за новото в света на компютърните игри

SACRIFICE

Най-добрата игра за 2000 година!

ROWAN'S BATTLE OF BRITAIN

Голям въздушен мариз!

PROJECT - I'M GOING IN

Жив сте, но не за дълго!

AMERICAN MCGEE'S ALICE



Награда

GSM NOKIA 8850

ОТКРИЙТЕ СВЕТА НА КОМПЮТРИТЕ



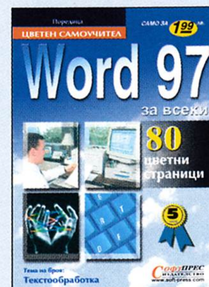
1.99 лв. 80 стр.
СофтПрес
Компютърна грамотност - цветен самоучител



1.99 лв. 80 стр.
СофтПрес
Windows 98 - цветен самоучител



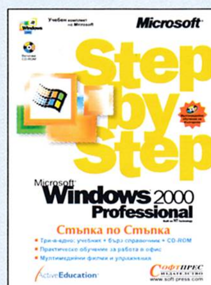
СофтПрес 80 стр.
Без карта - 1.99 лв.
С карта - 3.99 лв.
Интернет - цветен самоучител



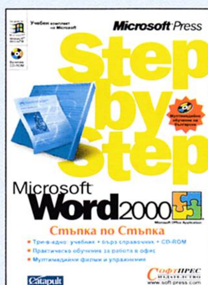
1.99 лв. 80 стр.
СофтПрес
Word 97 - цветен самоучител



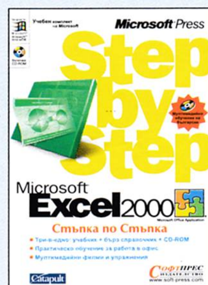
1.99 лв. 80 стр.
СофтПрес
Excel 97 - цветен самоучител



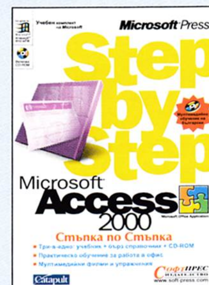
9.50 лв. 336 стр.
Microsoft
W-ndows 2000 Professional Стъпка по Стъпка



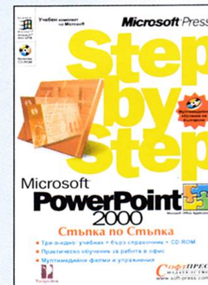
9.50 лв. 540 стр.
Microsoft
Word 2000 Стъпка по Стъпка



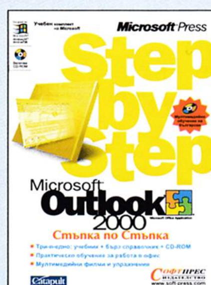
9.50 лв. 520 стр.
Microsoft
Excel 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 384 стр.
Microsoft
Access 2000 Стъпка по Стъпка



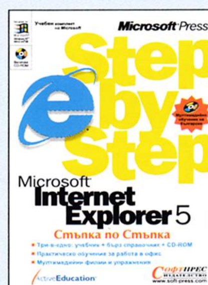
9.50 лв. 432 стр.
Microsoft
PowerPoint 2000 Стъпка по Стъпка



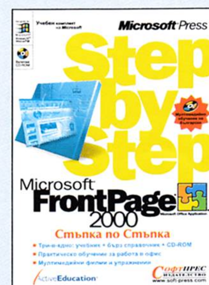
9.50 лв. 448 стр.
Microsoft
Outlook 2000 Стъпка по Стъпка



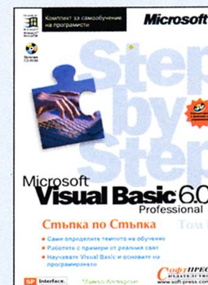
15.00 лв. 856 стр.
Microsoft
Office 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 352 стр.
Microsoft
Internet Explorer 5 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 352 стр.
Microsoft
Front Page 2000 Стъпка по Стъпка



24.99 лв. 672 стр.
Microsoft
Visual Basic 6.0 Стъпка по Стъпка

За контакти:

София
ул."Искърско шосе" 19
тел./факс: 02 / 973 15 06
e-mail: iliev@soft-press.com

Пловдив
бул."Руски" 139, стая 104
тел.: 032 / 62 75 62; факс: 032 / 62 27 47
e-mail: plovdiv@soft-press.com

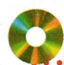
Бургас
пл."Тройката" 4
тел.: 056 / 80 02 31; факс: 056 / 80 31 39
e-mail: burgas@soft-press.com

Стара Загора
ул."Цар Симеон Велики" 117
тел.: 042 / 60 27 75
e-mail: stzagora@soft-press.com

Варна
бул."Левски", бл. 9, ап. 11
тел./факс: 052 / 30 42 69
e-mail: varna@soft-press.com

СОФТПРЕС ИЗДАТЕЛСТВО
www.soft-press.com

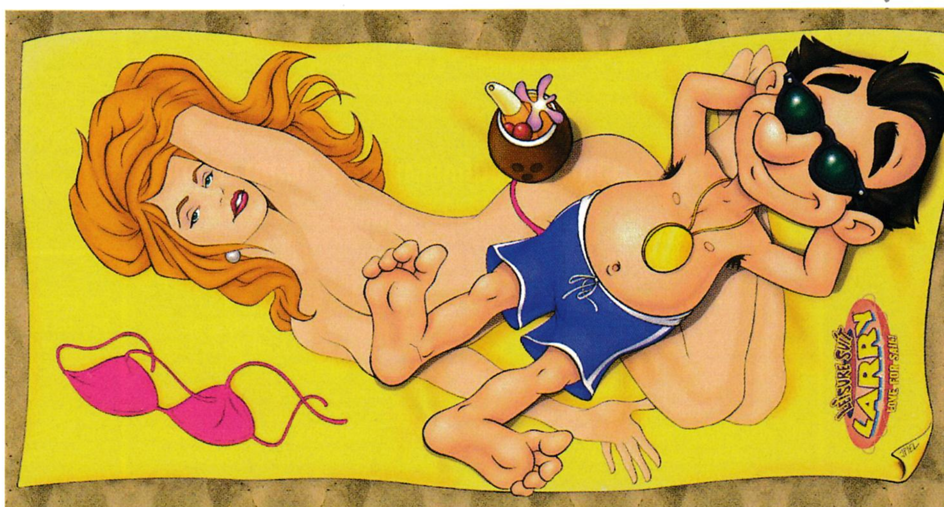




- Демо игри
  - American McGee's Alice
  - Battle of Britain
  - Dirt Track Racing Australia
  - Grand Prix evolution
  - Grouch
  - Kyodai Mahjongg
  - Laser Arena
  - Project IGI
  - Quake III - Team Arena
  - Sacrifice
  - Taxi 2
- Видео филми
  - B-17 Flying Fortress II
  - Diablo 2
  - Tomb Raider - Chronicles 2
  - Archmage - Stabat Mater
  - Dark Reign 2
  - Sheep
  - SimsVille
- Cheats & Patches
- Цели игри
  - Free
    - Free
    - I-Chess 1.2
    - Maximillia
    - Metal Knights 98
    - Perfectly Dark - Into the Darkness
    - Super Mario Final
    - Virtual Baby
  - Shareware
    - Canasta
    - Hot Speed Remake
    - Super Brickanoid
- Необходими програми
  - DirectX 8.0a
  - QuickTime 4
  - Winamp 2.7 full
  - WinRar 2.8 b1
- Новини
- Walkthrough - Deus Ex part 3
- Писма
- Desktop Themes
- Screenshots

КЛАСАЦИЯ

	Игра	Издател
1	American McGee's Alice	Electronic Arts
2	David Mira Freestyle BMX	Acclaim
3	Delta Force: Land Warrior	NovaLogic
4	Dirt Track Racing Sprint Cars	Ratbag
5	Escape From Monkey Island	LucasArts
6	FIFA 2001	EA Sports
7	Mercedes-Benz Truck Racing	THQ
8	Metal Gear Solid	Microsoft
9	NASCAR Racing 4	Sierra Studios
10	NHL 2001	EA Sports
11	No Escape	FunCom
12	No One Lives Forever	Fox
13	Pacific Warriors	IA Vision
14	Quake III: Team Arena Demo	id Software
15	Resident Evil 3: Nemesis	Capcom
16	Rune	Gathering of Developers
17	Sacrifice	Interplay
18	Star Trek: Starfleet Command II	Interplay
19	Star Trek Voyager: Elite Force Holomatch	RavenSoft
20	Stupid Invaders	UbiSoft



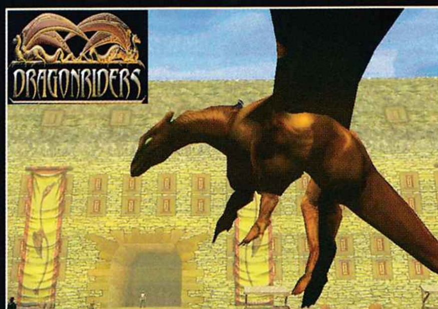
Bio-Strike ще излезе през 2001 г.

Red Storm работят върху игра на тема "смъртоносен вирус", озаглавена Bio-Strike.
В тази real-time стратегия става въпрос за водене на биологическа война. Играчите влизат в ролята на изпълнителен директор на лаборатория за генетични изследвания, заразен с вирус-убиец. За да се спасите, трябва да изкупите други фирми и с помощта на собствените си служби за сигурност да разкриете кой е създателят на вируса - преди да е изтекло оставащото ви време живот.
Разработчици на тази игра са Holistic Design. Водещ програмист е Ken Lightner, добре известен със своите Merchant Prince, Machiavelli the Prince, Battles of Destiny и Warhammer 40K: Final Liberation.
Наскоро в САЩ излезе роман на Tom Clancy, написан по играта.

Obi Wan няма да има версия за PC

Lucas Arts обявиха, че са прекратили разработването на горещо очакваната Star Wars: Episode 1 - Obi Wan във версия за PC, и са пренасочили усилията си към конзолите от следващо поколение.
Фирмата не дава допълнителни подробности за срокове и за евентуалните различия между версиите за отделните конзоли, но подобна информация се очаква в следващите няколко месеца.

Забавяне в разработването на Dragonriders



Излизането на играта Dragonriders: Chronicles of Pern на Ubi Soft се отлага за март 2001 г. Водещият дизайнер Oliver Sykes е оставил съобщение в дискусионния форум на играта, според което причините за забавянето "са прекалено много, за да бъдат изброени накратко". Известно утешение ни дава фактът, че остава още само един месец разработване, след което играта ще бъде пусната за тестване.
Версията за PC ще се появи един месец преди тази за Dreamcast, тъй като производителите на конзоли са длъжни да одобрят играта преди тя да бъде пусната за продажба.

Загубите на Eidos

Eidos обявиха загуби в размер на 82.3 милиона британски лири за шестмесечния период, който завършва на 30 септември.
Председателят на съвета на директорите Ian Livingstone посочи като причина за трудните продажби неизвестността около новите хардуерни платформи.
Освен това стана ясно, че провалилият се опит за закупуване на контролния пакет акции на Eidos, който според слуховете е бил дело на Infogrames, е струвал на издателите на Tomb Raider близо 1 милион британски лири, дадени за адвокатски хонорари.
В Eidos обаче не гледат само откъм мрачната страна на нещата, тъй като фирмата успя да продължи договора си с Celador International за публикуване на Who Wants To Be A Millionaire? в шест различни страни - Германия, Франция, Испания, Норвегия, Дания и Швеция, като в последствие ще има версии и за Австралия, Ирландия и Италия.

Id реагират на проблемите с Team Arena

В свое съобщение, оставено във форума Quake3World, Todd Hollenshead признава, че в демото на Quake III: Team Arena има проблеми, свързани с графичната производителност. Той казва следното: "Вярно е, че Team Arena изисква по-голяма мощ на компютъра, но ни се струва, че някои от проблемите може би произлизат от използваните драйвери (затова се постарайте да си намерите най-новите версии). По принцип трябва да имате 128 MB RAM. На компютри с 64 MB играта ще върви, но няма да е много бърза, ако настройките ви са за висока разделителна способност. Почти всеки елемент от графиката на играта може да се настройва от менютата, така че пробвайте да занижите някои стойности и проверете дали това няма да подобри качеството на анимацията. Картата, която пуснахме, наистина отнема доста ресурси на компютъра (в сравнение с други TA-карти) и ние осъзнаваме това."

"Кръпка" за BG mm от Bioware

Bioware пуснаха една бета-"кръпка" за своята ролева игра Baldur's Gate mm. С нея в играта са внесени следните поправки:



* Храмовете вече ви позволяват да купувате заклинания за здраве когато сте слепи
* Оправен е един рядко срещан бъг, свързан с True Sight, поради който някои компютри забиваха още при стартирането на играта.
* Форматът за изписване на времето в дневника вече съответства на формата в самата игра.
* NPC-тата вече стартират с умения, съответстващи на тяхното ниво.

Тази най-нова "кръпка" можете да намерите на диска.

Историята на компютърните игри за 70 000 долара?

Един геймър е предложил 70 000 долара за една колекция от конзоли и софтуер, предложена на търг в сайта Ebay.com миналата седмица.
Събирането на тази колекция е започнало още през 1986 г., като всяка игра в нея е с оригиналната си опаковка, запазени са ръководствата към играта и всичко, съдържащо се в кутията. Колекцията съдържа общо над 1200 игри, като сред конзолите са представени N64, Dreamcast, SNES и дори Sega Genesis.
Въпреки че наддаването е протекло доста активно, минималната цена, поискана от продавача, не е била достигната, така че колекцията е все още негова собственост.
Страницата на това наддаване е http://cgi.ebay.com/aw-cgi/eBayISAPI.dll?ViewItem&item=507007174

CDV готови с нова война

CDV Software Entertainment обявиха, че ще има разширение на Sudden Strike. Тази военна игра ще бъде обогатена с нови юнити и мисии, които ще се интегрират безпроблемно в първоначалния вариант на играта. Ще има редактор на мисиите, чрез който геймърите ще могат да създават нови изпитания и да ги качват на сайта на Sudden Strike, от където други играчи ще могат да си ги изтеглят, за да се пробват в тях.
Разширението ще излезе през февруари.

SCi взимат част от Pivotal

SCi купуват част от Pivotal Games в рамките на споразумение за дългосрочно сътрудничество между двете фирми.
SCi ще придобият 10 процента от фирмата, която е филиал на Kaboom Studios. Споразумението предвижда SCi да получи и права върху екипа от програмисти и разработчици на Pivotal. Първата игра, която ще излезе от това студио в резултат на новото споразумение ще бъде Desert Storm (това е работното заглавие), военна екшън-игра, създадена на основата на събитията от Войната в Залива през 1991 г. Издателите на Carmageddon ще използват тази технология и при разработването на играта The Great Escape, създадена по филма със Steve McQueen.
Kaboom Studios, които са собственици още и на Silicon Dreams и Attention To Detail, ще запазят 90-процентен дял в Pivotal.
Jane Cavanagh, изпълнителен директор на SCi, заяви: "Чрез сделката с Pivotal ние в SCi влизаме в трайни отношения с един от най-качествените екипи от разработчици, които сме наблюдавали през последните години. Дори още на настоящия етап Desert Storm е един впечатляващ продукт. А ако става въпрос за бъдещето, то мощната технология на Pivotal е идеална за разработването на The Great Escape."

Hook напуска Verant

Програмистът John Hook е напуснал Verant Interactive, за да си даде една година почивка.
Бившият 3dfx програмист прекрати договора си с Verant Interactive, където участваше в разработването на графични технологии от следващо поколение. От интервютата, които той даде, стана ясно, че след година възнамерява отново да се върне в този бизнес с ново дизайнерско студио. Освен това той заяви, че неговото напускане, макар и да не се дължи на разваляне на отношенията, все пак е предизвикано от факта, че Verant Interactive все повече заприличва на корпорация, а това не му харесва.

НОВИНИ

Обявено е пускането на European Super League

Virgin Interactive съобщиха, че пускането на European Super League ще стане през първото тримесечие на 2001 г.
В тази нова футболна игра ще има 16 напълно лицензирани отбора с техните стадиони. В игра ще влязат състезатели като Роналдо, Зидан и Дейвидс, а сред отборите ще бъдат Милан, Байерн (Мюнхен), Марсилия и Пари Сен Жермен.
Сред режимите на играта ще има и аркаден, за да може да се играе дори и от хора с два и повече леви крака, а истинските шампиони ще могат да превключат на режим "симулация", за да упражняват пълен контрол върху



всеки пас, фалцов удар и отнемане на топката.
Други особености на играта:
- За пръв път в едно състезание е събран "каймакът" на европейския футбол
- 16 напълно лицензирани отбори, с техните играчи и стадиони
- Официалните екипи за сезона 2000/2001
- Всеки играч е моделиран отделно
- Няколко впечатляващи финтове за объркване на защитата

Играта излиза във версии за PlayStation, Dreamcast, Gameboy Color и PC.

Дали Chris Roberts е напуснал Digital Anvil?

Носят се слухове, че Chris Roberts е напуснал студиото Digital Anvil.
Chris Roberts и брат му Erin основаха тази фирма и създадоха научно-фантастичната космическа пуцалка Star Lancer.
Roberts има зад гърба си дълга и престижна кариера на професионалист в компютърните игри - работейки за Origin Studios, създава изключително успешната поредица Wing Commander, а по-късно напуска тази фирма, за да основе Digital Anvil.
От Digital Anvil засега не коментират тези слухове.

Encore навлиза в бързи води

Encore Software обявиха, че ще разработват играта Kawasaki Jet Ski Watercraft.
Тази официално лицензирана от производителите игра на тема "водни спортове" дава възможност на играчите да се състезават с 5 най-модерни модела джетове сред океани, пещери и водопади на общо десет уникални терена, като се започне от каналите на Венеция и се стигне до измамните бързеи на река Колорадо. Играта ще има режими на състезание "head-to-head" и "beat-the-clock"; включено е и приключение с търсене на съкровище.
Kawasaki Jet Ski Watercraft ще се продава във версия за PC от 23 февруари.

Robin Hood

Cinemaware обявиха, че ще разработват играта Robin Hood: Defender of the Crown за Xbox, PS2 и PC.
Играчите ще влязат в ролята на Робин Худ и ще трябва да използват стратегия, хитрост и верния му лък, за да свалят от власт злия принц Джон и да спасят крал Ричард. John, Friar Tuck, Maid Marian и цялата весела компания ще се притекат на помощ на нашия герой (облечен в трико) в опита му да спаси Англия. Все още не е известно кога ще излезе играта, но разработването и напредва.

Infogrames искат да купят Hasbro

Според френския вестник La Tribune, френската фирма Infogrames желае да купи Hasbro Interactive.
Отделът за компютърни игри на Hasbro наскоро отчете значителни загуби за около 85 милиона долара, като същото се очаква и за 2001 г.
Infogrames преговаряше за закупуването на Eidos, но до споразумение не се стигна. Както изглежда, този път издателите на Driver са взели на прицел разклатената американска фирма. В опит да разшири предлагания асортимент от компютърни игри, Infogrames напоследък похарчи общо 280 млн. долара за закупуване на различни фирми, сред които и GT Interactive.

Новият имидж на Codemasters

Codemasters възнамерява да наеме повече художници, с които да оползотвори новите графични възможности, предлагани от следващото поколение хардуерни платформи.
John Hemingway, директор по разработването в Codemasters, заяви, че мощта на новите платформи в съчетание с амбицията на Codemasters води до необходимостта от наемане на допълнителен персонал.
Вече са обявени 20 свободни работни места за художници и аниматори за основните заглавия, по които в Codemasters ще се работи през 2001 г. и по-нататък. Codemasters проявява желание да наеме и чуждестранни таланти от страните от Европейския съюз и извън него, стига да притежават валидна работна виза.

Работата по Max Payne не е спряла

Max Payne, примерна екшън-пуцалка от 3D Realms и Remedy Entertainment, все още се разработва, независимо че се появиха съобщения, че работата по нея е прекратена.
Mike Wilson, изпълнителен директор на GOD, е разпратил един шегаджийски файл във формат .plan, в който пише следното: "Max Payne всъщност наистина е спряна. Просто вече не издържаме. Защото докато се занимаваме с нея, спира работата по Halo, Duke Forever, Warcraft III и Shadowbane. Само че ние изгаряме от желание да се заемем именно с тях... Все пак не можем да се занимаваме постоянно с едно и също нещо, нали... Commander Keen 7 си върви по график."

Подписка за продължение на играта Sin на Ritual

Група анонимни геймъри са отворили подписка с искане Ritual да разработят продължение на Sin.
Въпреки че първоначалната игра беше пълна с бъгове, с една "кръпка" проблемите бяха бързо отстранени. И не след дълго рецензентите започнаха да пишат: "Ако се нуждаете от великолепно изживяване за сам играч, аналогично на това, което ни предлагат големите екшън-филми с по 100 милиона долара бюджет, като същевременно са налице и стабилни възможности за игра в режим multi-player, то трябва да се спреме на Sin."
Играта получи и сребърна награда от GD.
Досега са събрани над хиляда подписа и един от разработчиците, известният в тези среди Levelord, също даде своята подкрепа, като включи Интернет-адреса на подписката в своя .plan файл.
Адресът на подписката е http://www.petitiononline.com/sin2/petition.html

Пускат Star Wars Galaxies

Lucas Arts обявиха, че заглавието на новата онлайн-игра от поредицата Star Wars ще бъде Star Wars Galaxies.
Тази ролева онлайн-игра се разработва от фирмата Verant Interactive, която вече е създала играта Everquest и е собственост на Sony Online Entertainment. Sony Online пуснаха и Web-сайт, в който има три форума. Форумът за общи дискусии ще даде възможност на заинтересуваните да обменят информация за играта, форумът за разработчици ще позволи на геймърите да залеят създателите на играта с въпроси, а във форум за игра по роли заклетите геймъри ще могат да говорят, представяйки се за един или друг от героите. Simon Jeffery, президент на Lucas Arts, заяви, че сайтът е важна стъпка към изграждането на общност на феновете на Star Wars и изрази надежда, че форумите ще предизвикат голям интерес към играта.
Сайтът на Star Wars Galaxies е http://www.starwarsgalaxies.com

Ubi Soft грабват Evil Islands

Ubi Soft са подписали с Ravensburger Interactive Media GmbH тригодишно споразумение за изключителни права върху дистрибуцията на Evil Islands в Европа.
Разработена от руското студио Nival, това е ролева игра в стил "фентъзи", в която играчите трябва да установят собствената си самоличност, водейки битки с чудовища и спасявайки света. Играта предлага общо 120 действащи лица и ще продължава 100 часа, през които ще трябва да се справите с 80 quest-а.
Alain Corre, директор в Ubi Soft Entertainment за Европа, Средния Изток, Тихоокеанска Азия и Южна Америка, заяви: "Evil Islands е великолепно попълнение към нашия каталог с игри. Убеден съм, че качествата на тази игра ще съблазнят и най-придирчивите геймъри. Играта определено е потенциален хит."

Още новини можете да намерите на диска!

Интервю

По случай Нова Година ние от редакцията на "Компютърни игри" решихме да ви изненадаме, като ви предоставим ексклузивно ТОП ИНТЕРВЮ със супер звездата, най-мъжественият сред най-мъжествените и най-чаровният измежду най-чаровните: Господин ЛАРИ ЛАФЪР! Главният ни редактор задвижи работата и успя да уреди среща с идола на всички загорели възрастни жени :)... И така, Лари трябваше да кацне в България с личния си делтапланер във вторник - 28 декември. Аз, естествено, отидох да го посрещна на летището. В уречения час чух вик, който в последствие се превърна в стон - някаква птица падна от небето и се приземи в близката канавка. Отидох да погледна какво е станало. От канавката се появи една ухилена и много позната ми физиономия : О, Боже - та това беше той - Лари Лафър! Леко оплешивяващата му глава бе оставила траен отпечатък в съзнанието на запален фен като мен и не бе никакъв проблем да го позная. Той изпъшка и се надигна с тежък стон : "Извинявай, млади човече, това ли е България?". Беше облечен с характерния за него бял костюм от полиестер, но честно казано ако не знаех, че Лари носи само такъв вид облекло, никога не бих се сетил - след малкия инцидент дрехите му представляваха странна смесица от скъсани и мръсни парцали. Трябваха ми две-три минутки да се отърся от шока и да отговоря утвърдително на въпроса му. "Слава Богу, най-сетне пристигнах. Беше доста тежко пътуване! Скапаните гълъби нацвъкаха хубавия ми делтаплан. Ще им го върна аз, ще видят те! Отгоре на всичко някаква гарга ми открадна обувката, докато прелитах над Камбоджа ... абе, пълен ужас. Ама аз к'во ли те занимавам с глупости. Търся Съседът Сътрудник - би трябвало да е някъде тук. Имаме среща." Не си представях така първата ми среща с Лари Лафър, но какво да се прави. След кратък разговор го заведох в близкото кафе да пийнем по нещо и да взема така мечтаното интервю. Влязохме в кафето, настанихме се и се заехме да поръчваме:


Let Al Lowe take you on a cruise like never before!

– Една кола и порция пържени картофи, моля. - обърнах се аз към сервитьорката.

– За мен - една мацка гола - каза Лари, но след като срещна изцъкления поглед на момичето се поправи - ъъъ една чашка кола!

И така всичко бе готово, за да започне интервюто.

– Господин Лафър, бихте ли се представили с няколко думи на читателите на списание "Компютърни игри"?

– Разбира се. Казвам се Лари, Хъ-Хъ, Лари Лафър. Работя като професионален сваляч из целия свят и между другото участвам в поредица компютърни игри, свързани с моето име и приключения. Иначе водя спокоен живот. Неженен. С 26 извънбрачни деца...

– ДВАДЕСЕТ И ШЕСТ!!!

– Това са доказаните. Имам още 14 висящи дела за бащинство. Ама какво да се прави - аз съм си виновен. Като не използвам презервативи. Това ми напомня да кажа на младите - ИЗПОЛЗВАЙТЕ ПРЕЗЕРВАТИВИ, за да няма после неприятни последици.

– Аз съм представител на компютърно списание и затова ще насоча въпросите си най-вече към вашите компютърни приключения. Как всъщност започна всичко?

– Ами цялата тази история започна през 1986. Ех, как бързо лети времето...Та, един ден видях обява във вестника : "Търсим инфантилно-идиотичен персонаж за прототип на компютърен герой". Отидох на конкурса и го спечелих. Още тогава си пролича, че съм роден победител. И така аз и продуцентът Ал Лоу започнахме работа по играта...



– И се роди Leisure Suit Larry in the land of lizards?

– Да, точно така. (отпива от колата си) След това дойдоха славата, парите и жените. Ето как от един неудачен компютърен сваляч, аз се превърнах в още по-голям и истински мъж с още по-големи неудачи.

– Все още не е разкрита мистерията около четвъртата част на поредицата, която така и не се появи на бял свят. Как бихте коментирали това?



– Всеки журналист ми задава този въпрос. Спокойно, бе хора. Четвъртата част, та четвъртата част - накрая ще вземем да я издадем.

– Ясно. Виждам, че темата не ви е приятна.

– Никак даже. (надига нервно чашата си и трепереща му ръка я изпуска). По дяволите! Тоя ревматизъм ще ме довърши. Извинете ме, трябва да ида до тоалетната.

Изчаквам 5 минути докатотой се завърне... Отново е ухилен и мазен както обикновено.

– Нека продължим. Вие сте голям сваляч и сте имали много жени, нали?

– Естествено. Как можете да ми задавате такъв тъп въпрос?!

– А влюбвали ли сте се в някоя от тях?

– Ехххх, не ги помня всичките, но мисля, че винаги съм обичал Пати. Обичам я и сега и ще я обичам до края на живота си.

– Тази Пати, която срещнахте в третата част?

– Срещнах я още в Larry2, глупако!

– Много се спекулира с участието ѝ в петата част. Говори се, че вие сте отказали да подпишете договора, ако и на нея не ѝ бъде предложена роля?

– Това са идиотщините на жълтата преса. Едно изискване да има човек и журналистите го разкъсват.



– Значи е вярно?

– Кое?

– Това!

– Кое това, бе?

– За Пати!

– К'во за гълъбчето ми?

– Ох, няма значение. Да караме нататък. Наближава Коледа. Какво бихте си пожелали за празниците?

– Искрено се надявам да изкарам празниците приятно с моите партньорки. Какво си пожелавам ли? Ами за новия век по-малко извънбрачни, а за Коледа искам една хубава и пищна Баба Коледка. Това е!

– Да очакваме ли нова част на компютърната поредица? Заговори се, че е имало разработка на осмата серия, но вие сте я прекъснали!

– Вярно е, че предвиждахме нов епизод. Дадохме си една година почивка след Love For Sail, защото "капитанката" наистина здраво ме изтощи и трябваше да се възстановя. Тогава получих сценария на осмата част и направо подскочих. Представяте ли си - действието се развиваше на Марс. Искаха от мен да свалям марсианки. Пред погледа ми веднага се изписти силуетът на мис Марс 2000 и просто ми призля. Похотлив съм, не го отричам - ама чак па дотам...Затова отхвърлих сценария и сега чакам нов. Ако не получа - Larry 8 няма да види бял свят.

– Ясно. Значи ще чакаме с надежда и затаен дъх.

– Не, бе. Не го затаявайте, че ще вземете да се задушите и после как ще си купите играта?

– Казах го образно, господин Лафър. И последен въпрос, защото виждам, че бързате...

– Да, бе. Имам среща с едно страхотно гадже от Руанда. Много е яка. Ама аре - питай, ако ще питаш.

– Какво бихте пожелали на читателите на нашето списание.

– Ами какво да им пожелая? По-малко извънбрачни, щото това е много лошо нещо. И да ИЗПОЛЗВАТ ПРЕЗЕРВАТИВИ. Хайде, готин, да бягам, че мацката ме чака.

Той взе последното ми картофче и излезе тичешком от кафето. Успях да мярна през витрината как се засилваше с делтаплана по една скала. Крачка..., две..., три..., вик и ТУП... "Шибани кактуси навсякъде ме преследват" - чух гласът му и излязох от кафето. "Странен човек", помислих си и пропуснах долитащите зад мен думи : "Разкарай се, бе. Цвъкняр гаден. Не, бе, остави ми обувкатаааааааа".

Твоят град на мечтите



Преди около месец на пазара излезе играта Zeus (статия за нея можете да прочетете в миналия брой). Ако все пак някой не знае за нея, ще спомена, че това е своеобразно продължение на Pharaoh и Caesar 3. Тя е представител на един интересен поджанр на стратегиите (симулация на изграждане на империя), в който открай време на първото място здраво е стъпила фирмата Sierra. Докато играех Zeus се замислих за началото на този вид игри и това ми даде идея за "ретрото" към този брой.

Преди около десетина години Sierra дори не смееха да помиришат такъв тип игри и дължаха популярността си на куестовете. Тогава всъщност се появи и основоположника на съвременните Caesar, Pharaoh и Zeus. Това е Simcity на фирмата Maxis. С това си творение този малък екип програмисти успя да пробие на гейм пазара, за да успее съвсем наскоро да реализира и абсолютния си хит The Sims. Но да се върнем отново назад във времето и да видим как се случи всичко това...

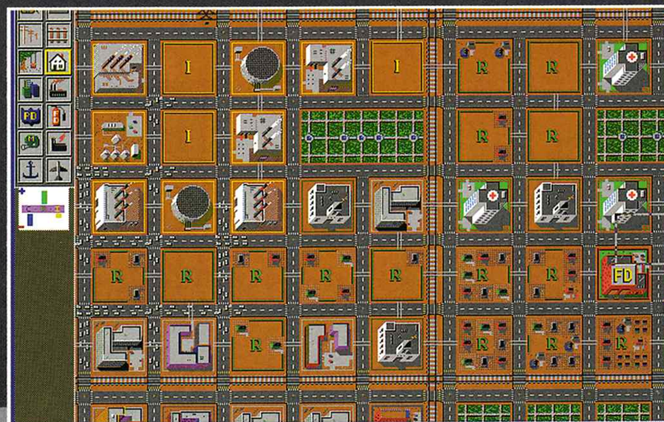
Годините, в които се появи Simcity, не бяха особено успешни за компютърните игри. Това бе времето, в което PC-тата все още навлизаха в обществото и нямаха толкова широка употреба. На пазара властваха текстовите куестове на Sierra и някакви тъпи аркади. И изведнъж компютърният свят бе разтърсен от една игра - нещо, непредполагано от никой. Една нищо и никаква игра подлуди де що имаше компютър. Бяха изминали точно 7 години от моето раждане, когато появата на творението на Maxis ме оплете в мрежите си и с цялата си сила завъртя главата ми. Но защо Simcity се превърна в такова явление? Отговорът на този въпрос е съвсем логичен и прост : Заради оригиналността си! Дотогава никой не можеше и да си помисли, че е възможно да си строиш свой собствен град пред монитора на домашното PC. Това бе нещо ново, докато сега единственото по-оригинално нещо, което идва на ум на производителите, е да направят хибрид между 100 жанра, да го рекламират шумно и да го пуснат като абсолютен хит. Аз даже съм учуден, че все още не е измислена игра, която да смесва 3D Action и футболен мениджър, например. Е, сигурно и това ще стане - всичко е въпрос на време.

За какво всъщност става въпрос в Simcity. Не очаквайте, разбира се, игра с детайлността и възможностите на Caesar 3. Концепцията обаче е общо взето същата. Само дето не строите град в древен Рим, Елада или Египет, а в наши дни. И така. Взимате едно парче земя, малко пари и много ентусиазъм и се впускате да градите. За времето си играта изненада с приятната си VGA графика и сравнително детайлните сгради. Звукът също не е за изхвърляне, но и не блести с нещо. След като сте се снабдили с необходимите по-горе "материали", се залавяте за работа. На първо място трябва да се построи електроцентралата, защото без ток нищо не работи. После вече идва ред на жилищните райони, предприятия, летища, пристанища, стадиони и още няколко подобни елемента. Simcity е много комплексна игра. Трябва да внимавате за пътната мрежа на града, за да не стават задръствания. Електричеството се предава чрез електрически стълбове, които също трябва да наглеждате. Връхлитат ви какви ли не бедствия: наводнение, самолетна катастрофа, пожар и дори чудовище. Да, точно така. Ако включите въпросната опция, в града ви се появява чудовище, което поразително прилича на динозавър и започва да троши де що свари. Е, това ако не е оригинално, здраве му кажи. Наличието на всякакви статистики за развитието на града ви допълва удоволствието и допринася за вживяването на геймъра в ролята на кмет. Престъпност, зони с чести задръствания, влияние на полицията, влияние на пожарната, печалба, население. Всичко има. Всяко основно нещо, което може да ви дойде на ум за един град, съществува. Замърсяването също е важен фактор за доброто развитие. Около промишлените райони се строят паркове, за да се пречиства районът. Съвсем естествено е и наличието на данъци, които вие регулирате според финансовото ви състояние. Увеличете ги и ще загубите хора, но пък ще спечелите пари и обратно. Ако пък не ви се започва от нулата, можете да започнете някой от предложените готови сценарии. Те представляват истински градове със своите проблеми през различен времеви период. Вашата задача е да успеете да измъкнете града от съответната криза, била тя транспортна, икономическа или екологична. За всичко е помислено и трябва да свалим шапка на Maxis за чудесното им творение и неговата комплексност.

Последваха и още две части. Simcity 2000 беше доста по-добра от първата част и се радваше на доста завиден успех. Тя трябваше да се бори с Caesar 1, която излезе от каталога на Sierra. Тази битка бе спечелена от играта на Maxis. В нея всичко е подобрено. Недостатъците на предшественика са оправени, добавени са нови възможности и детайли. След Simcity 2000 обаче Maxis спряха разработката на трета част и това даде възможност на Sierra да стъпи по-смело в този жанр. Caesar 2 нямаше с кого да спори и се превърна в любима игра на всички, които са харесвали Simcity. Последва Caesar 3 и чак тогава от Maxis решиха да направят Simcity 3000, която имаше сложната задача да спори с третата част на поредицата за Рим. Simcity 3000 не само не успя да спечели двубоя, но се оказа и абсолютен боклук. По този начин Sierra зае здрави позиции, които поддържа и днес, а Maxis не смеят и да споменат за четвърта част.

Е, в момента е явно, че Sierra се справят много добре с ролята на лидер в този жанр, но трябва и да отдадем заслуженото на Maxis и тяхната Simcity, без която можем само да гадаем как щеше да изглежда Zeus, например. А дали изобщо щеше да го има ... ?

СЪСЕДЪТ СЪТРУДНИК



Алиса се завръща... но с нож в ръка

Жанр: 3rd person action.
Производител: Rogue Entertainment
Разпространител: Electronic Arts

"Алиса се умори да седи без работа до сестра си на скамейката; тя беше надзърнала един два пъти в книгата, която сестра ѝ четеше, но там нямаше нито картини, нито разговори"..."Алиса никак не се удари и бързо скочи на краката си. Погледна нагоре, ала над нея всичко беше тъмно. Пред нея се отваряше дълъг проход."..." Наоколо имаше врати, но всички бяха заключени. И Алиса, след като обиколи всички стени и опита всички врати, тъжно тръгна към средата на залата; чудеше се как ще може да излезе оттам".

Луис Карол
из "Алиса в страната на чудесата"

"Изведнъж ѝ хрумна идея. Извади изпод окървавената си престилка касапския нож, ухили се злорадо и със зловеща светлина в очите се запъти към близката врата..."

СЪСЕДЪТ СЪТРУДНИК
из "American McGee's Alice"



Почти всяко малко, а и не чак толкова малко дете е чело или са му чели романа на Луис Карол "Алиса в страната на чудесата". Приключенията на малкото, симпатично и

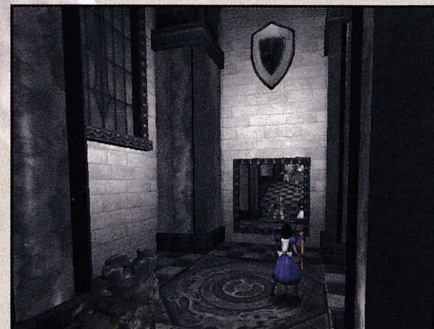


безпомощно момиченце са популярни навсякъде по света. Всички знаят как скучаещата Алиса попада в страната на чудесата, където среща много колоритни и оригинални герои : Великденския заек, злия Шапкар, Кралицата на сърцата и нейните воини - карти. Сега - доста години след издаването на книгите, Луис Карол може да се похвали, че е един от малкото автори, чийто роман е бил направен на компютърна игра. Да, Алиса се завръща, но вече не е толкова безпомощна...
American McGee's Alice е разработена от Rogue Entertainment, а нейният разпространител - Electronic Arts е гаранция за качество и достатъчно доказателство за сериозните намерения на



тази игра. Наистина идеята е малко странна и определено оригинална, но след като преодолеете първоначалния шок от видяното пред монитора ще разберете, че това заглавие наистина заслужава парите си. Ако не за друго, то поне заради добрия и оригинален сюжет - нещо, което липсва в почти всички съвременни игри. Е, стига празни приказки - нека да започвам.
След като прочетох първите preview-та за American McGee's Alice бях напълно потресен от хрумването на програмистите от Rogue Entertainment. Защо ли? Ще ви оставя да се убедите сами с помощта на СЦЕНАРИЯ.
Сюжетът на играта е достоен да бъде обявен за "изненада на годината", защото всички си представят Алиса като едно невинно момиченце, неспособно да нарани дори муха. Е, да ама ако очаквате нещо такова от American McGee's Alice жестоко ще сгрешите. И така... действието се развива няколко години след първите две посещения на Алиса в "страната на чудесата". Малката, някогашна героиня е вече пораснала, разхубавила се е и естествено, е поумняла. Да, но както би се случило при всяко малко дете, преживяното в "Страната на чудесата" е оставило трайни белези в съзнанието на Алиса. Докато в ранните ѝ години, изпълнените с опасности, пътешествия са предизвиквали страх и объркване в мозъка на момичето, сега тези чувства са я направили безчувствена и безстрашна. Тя решава, че е време за трето пътуване до "Страната на чудесата". Целта на това ново приключение е да освободи " Страната" от господството на Кралицата на Сърцата и нейните приближени. Естествено, подбудите на Алиса далеч не са чак толкова благородни. Убивайки злата Кралица, Алиса ще получи така желаното отмъщение за причинените ѝ мъки и страдания. И ето как от малко, невинно момиченце Алиса се превръща в хладнокръвна убийца. Тя взима касапския нож и се запътва към заешката дупка.
Както сами можете да се убедите сюжетът на играта е наистина оригинален, завладяващ и най-вече разтърсващ. Точно това ме кара да мисля, че сценария е най-добрата част от American McGee's Alice. Авторите на играта дори твърдят, че те са се опитвали да направят трета част на поредицата за Алиса, но в контекста на нашето време. Е, определено са успели. В сюжетно отношение играта е нещо рядко срещано напоследък и дори само поради тази причина си заслужава да се изиграе. А за радост тя си има и много





други достойнства.
По време на играта ще срещнете доста голяма част от познатите от книгата герои. Отново ще имате възможност да видите Злия Шапкар, Кралицата на сърцата и Великденския заек. Ще се биете срещу воините - карти и горските мравки. По пътя към успеха ще ви помага и Котката, а срещите с Туидъл Ди и Туидъл Дъм ще са истинско изпитание. Въобще авторите са се постарали да се доближат максимално до книгата.
Е и ако това не е предпоставка за добре прекарани часове пред монитора, здраве му кажи. Като цяло играта представлява класически third person action, ала Tomb Raider. Производителите от Rogue Entertainment твърдят, че това, което отличава тяхната игра от приключенията на Lara Croft е точно оригиналния сюжет. И са напълно прави, в интерес на истината, защото в American McGee's Alice няма да намерите нищо по-различно като ГЕЙМПЛЕЙ.



Камерата е разположена на стандартната позиция зад гърба на главната героиня. След като Алиса попада в "Страната на чудесата" управлението поемате вие. През цялата игра ще трябва да следвате Великденския заек, чиято единствена цел (освен да не закъснее за срещата си) явно е да ви показва правилния път. Той не взема абсолютно никакво участие в самата игра. За сметка на това Котката постоянно следи вашите действия и ви помага с ценни съвети, а понякога и с пряка физическа помощ. Основните ви противници са гореспоменатите карти- воини и горските мравки. Картите се срещат доста по-често, но пък са и доста по-лесни за убиване - един



ОЦЕНКИ

Графика	6.5
Звук	8.0
Сюжет	9.5
Геймплей	8.0
Общо	**8.0**

точен изстрел с ножа (казвам изстрел, защото ножа може и да се мята) и те се разпадат на части. Те (не частите, а войните :)) се различават по боята на картата - каро, спатия, купа или пика. Разликата е основно в оръжието и малко в издръжливостта на противника ви. Мравките са по-опасни, но не чак толкова, че да предизвикат някакви по-сериозни затруднения при битките с тях. Естествено ножът не е единственото оръжие - има и още, които ще откриете ако си купите играта, защото аз няма да ви ги кажа (не съм ли гаден? :)). Като цяло по време на битките няма да имате чак толкова големи проблеми, които да ви изкарат извън нерви. Трудностите в играта идват по-скоро от другите елементи. Какво имам предвид под други елементи? Някой и друг скок, ориентиране из нивата и тук-таме някой по-интересен пъзел. Като цяло American McGee's Alice не е от най-труд-



ните игри, но определено не е и сред най-лесните.

След всички тези хубави думи искам да изкажа и разочарованието си от ГРАФИКАТА.

В играта е използвана модифицирана версия на енджина на Quake 3: Arena. Е, производителите на third person action-и вече ще знаят, че този енджин не е подходящ за такъв тип игри. Аз поне друго обяснение за крайния резултат нямам.



Не, че графиката е ужасна. Въобще не си мислете такова нещо, но просто напоследък свикнахме всички игри да бъдат изпипани почти до съвършенство в графично отношение, а да им куцат другите елементи. За мое най-голямо учудване при American McGee's Alice е станало точно обратното. Графиката не е лоша, но с претенциите, които има енджинът ѝ, полученото не може в никакъв случай да задоволи геймъра. Текстурите често се забелязват, а за ръбестите форми не искам въобще да говоря. При cut- сцените, чрез които се развива действието положението е наистина трагично. Напоследък е традиция филмчетата към игрите да се правят с абсолютно същата графика, както на самата игра. С това се цели по плавен геймплей. Rogue Entertainment също са работили по тази система и за съжаление резултатът е просто плачевен. Не знам дали нарочно всички герои са направени толкова ръбести, но искрено



се надявам да е така, защото в противен случай сигурно вече хвърчат глави. Движенията са далеч от съвършенството, но все пак са приемливи.

За разлика от графиката ЗВУКЪТ е на много по-високо ниво. Вече свикнахме героите да са озвучени разнообразно и почти перфектно. American McGee's Alice не прави изключение и спокойно мога да заявя, че в това отношение изисквания няма да имате. Актьорът, който озвучава Котката е просто невероятен. Обра ми точките от всякъде. Аз лично се влюбих в нея още от самото начало. Самите музикални ефекти са на ниво. Музиката на моменти е направо психарска, но това спомага за по-добро навлизане в атмосферата на играта и света на " Страната на чудесата". И тъй като забелязвам, че отреденото на това заглавие място започва да привършва, ще карам малко по-накратко.

Време е да спомена няколко думи и за ИНТЕРФЕЙСА.

Много геймъри смятат, че това не е чак толкова важен фактор, но неведнъж сме ставали свидетели как една игра е провалена само заради лошо управление и непрегледни менюта. Такава опасност при American McGee's Alice няма. Управлението е изключително просто. Играе се с мишка и клавиатура. Клавишите са вече започналите да се утвърждават като традиционни W,A,S и D. Тази комбинация започна да навлиза все по-често в употреба, а след Blair Witch Volume 2 е използвана при всички такива игри. Бутоните могат да се променят, естествено, но според мен това е най-удачния вариант и няма как да се улесните повече. За проблеми с

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

препоръчителни

P 300 MHZ, 64 MB RAM
150 MB HDD,
3D Accelerator

менютата не може и дума да се обели. Някой да е виждал third person action с повече от 6 менюта? Аз поне не се сещам за такъв.

Още при пускането на играта един факт ще се набие веднага в очите ви - липсата на както и да било МУЛТИПЛЕЪР. American McGee's Alice е базирана изцяло върху сингъл плеъра. Според мен така е и най-правилно, защото ако трябваше да се разработва и мултиплеър, кой знае кога играта щеше да излезе на пазара, а съвсем друг въпрос е колко ще бъде удачно наличието му. На всички е ясно, че игри като Quake, Unreal, Counter Strike не могат да бъдат по никакъв начин изместени от мултиплеъра на заглавие като това и от Rogue Entertainment са си дали сметка за това. Като заключение мога да ви кажа, че American McGee's Alice заслужава да бъде изиграна най-вече заради невероятния сюжет. Ако като



малки сте чели някой от двата романа на Луис Карол и той ви е харесал, не пропускайте възможността да се срещнете с познатите ви герои още един път. Почти всичко в играта ми хареса, убеден съм, че ще се хареса и на вас. Наистина жалко за не толкова добрата графика, но какво да се прави - не може всичко да е перфектно. Цялостно това заглавие е по-слабо от Blair Witch 2, но не бива да забравяте, че играта на Human Head е почти перфектна. American McGee's Alice няма да стане супер хит, но в никакъв случай няма да попадне сред боклуците. Алиса ще се задържи на харда ми поне докато не успея да завърша приключенията си из "Страната на чудесата".

"Отсечете ѝ главата, убийте я! - каза Царицата на Сърцата."

Луис Карол. "Алиса в страната на чудесата".

" Умри, изчадие! - изкрещя Алиса и заби ножа си между очите ѝ!"

СЪСЕДЪТ СЪТРУДНИК



Най-добрата игра за 2000 година

Жанр:	**3D real-time strategy**
Разработчик:	**Shiny Entertainment**
Издател:	**Interplay**

Радвай се, народе, ето я и ИГРАТА НА ГОДИНАТА - Sacrifice!!! Да бе, няма майтап, това е играта, единодушно обявена за "Best PC Game" на ETCS 2000 от всички журналисти, спечелила още не знам колко си там награди и оставила всякаква конкуренция светлинни години назад...
Все такива хубави неща бях чувал за най-новото творение на Shiny Entertainment, създателите на култови заглавия като MDK и Messiah. Затова и много се изкефих, че точно на мен се падна честта да пиша за Sacrifice. Дискът с играта ми беше връчен от Съседът Сътрудник в училище и трябва да ви кажа, че едва съм си издържал тия три блока до края на даскалото. Най-накрая свърши мъчението и аз доволен се запътих към къщи. Първото



нещо, което направих щом се прибрах беше както обикновено да стартирам компа, а веднага след като негово величество Windows зареди, се захванах с инсталацията на Sacrifice. Всичко за щастие протече гладко и безболезнено и само след броени минути се намирах в основното меню на играта. Още тук си проличаха огромното количество грижи и любов, хвърлени от страна на Shiny Entertainment за създаването на играта: дизайнът е просто прекрасен, а самите опции - безбройни. Нетърпеливо прехвърлих главните настройки и директно се хвърлих в кампанията. След няколко секунди на монитора ми се измъдри един симпатяга в third-person гледна точка, като във всеки стандартен 3D action. "Ами, чудесно!" ще си кажете вие. Да, ама не е толкова чудесно, поради простата причина, че Sacrifice се води за СТРАТЕГИЯ В РЕАЛНО ВРЕМЕ...?!



Погледах тъпо монитора за около десетина секунди,
а пръстите на лявата ми ръка инстинктивно се плъзнаха към клавишите W, A, S, D... И какво мислите се случи? Ами, точно това, което би се случило във всеки стандартен 3D action: героят ми се задвижи напред в невероятната 3D среда, а от елементи на стратегия и помен нямаше!??
...Огромният ми и гладък като билярдна топка мозък се захвана с тежката задача да асимилира видяното дотук и стигна до гениалното прозрение, че то е "меко казано странно":). Друго, също толкова гениално прозрение беше, че първо трябва да изиграя tutorial-а. Този път, с леко охладен ентусиазъм, но със засилен интерес, аз се захванах с тренировъчните мисии. Тук ме посрещна едно дребно, хвъркато създание, което имаше за задача да ме научи на...всичко! Полека-лека започнах да свиквам с играта и да схващам основната ѝ концепция. Вярно е, че в последно време се правят само игри, които съчетават в себе си



елементи от два, три различни жанра, но такова нещо като Sacrifice не бях виждал. Обявеното real-time strategy е толкова условно казано, че няма накъде. Просто, не мога да нарека реално-времева стратегия, игра, в която може да се строи само една сграда!? В интерес на истината момчетата от Shiny Entertainment са създали един уникален, невероятен и всепоглъщащ хибрид между стратегия в реално време, RPG, 3D fantasy action, и всичко това с тактически елементи от походова стратегия!!! Но да караме по реда на нещата....



След като приключих tutorial-а, вече сигурен в своите възможности, отново се захванах с кампанията. Този път обърнах внимание и на Историята
Главният герой на име Eldred е зъл магьосник, който току що е избягал от собствения си свят и нали такъв си му е късметът, попада в свят, където отново го очакват безбройни проблеми, битки и приключения. На въпросното място властват пет бога, които както може би вече се досещате се "обичат" изключително много и постоянно се чудят каква "изненада" да си направят един на друг. Тези пет същества са Persephone - богиня на живота, Charnel - бог на разрушението, Stratos - на въздуха, James - на земята и Pyro - на огъня. Всяко от тях има своите силни и слаби страни и с удоволствие ще ви приеме като съюзник. Изборът, на кое от божествата да служите си е лично ваш, като след всяка мисия ще имате възможност да смените "работодателя". Кампаниите не са пет, но задачите, с които ви натоварва всеки от боговете доста се различават, така че спокойно ще можете да преиграете играта поне два, три пъти, без тя да ви писне.
След като изслушате всяко от божествата и направите своя избор, започва същинската част от играта. Всяка мисия стартирате с главния герой, няколко налични единици и един олтар. Този олтар е главната ви сграда и ще трябва добре да си го пазите от набезите на противниковите войски. Той е и източник на единия основен ресурс в играта - маната. За да може само вие да се възползвате от неговите специални способности, ще трябва да му построите Manalith, с което общо взето се изчерпват



ОЦЕНКИ

Графика	10.0
Звук	9.0
Геймплей	9.5
Сюжет	8.0
Мултиплеър	9.0
Общо	**9.5**

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

минимум: PII 300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB Video Card, 650 MB HDD

препоръчителни: PIII 500, 128 MBRAM, 32 MB VideoCard, 650 MB HDD

възможностите ви за строене. Докато сте в близост до олтара, вие постоянно се пълните с мана, но решите ли да се отдалечите ще трябва да призовете няколко Manahoars - това са едни дребни, смехотворни създания, които се явяват нещо като преносители на мана. Тук вече се намесва и вторият ресурс в играта - душите. За да призовете което и да било създание ще ви трябват определен брой души. В началото започвате с 3-4, които са ви достатъчни само за първата битка. След това ще трябва да събирате душите на умрелите по бойното поле. Тези на приятелските единици са сини и се взимат само като минете покрай тях, но за противниковите е нужна по-специална процедура. Трябва да призовете едно създание sac-doctor, което изскача от небето и се захваща с обработката на съответната душа, като я замъква до олтара ви и там я прави годна за ползване. Ще трябва обаче да действате бързо, тъй като на противниците ви, също им трябват души.



Старайте се да оползотворявате всяка взета душа, като призовавате най-различни бойни единици. Те са общо около петдесетина, но независимо кой бог изберете ще разполагате с три основни вида - наземни, стрелци и летящи. Общо взето, доста бързо ще разберете срещу кой вид каква единица да използвате, и съвсем скоро няма да водите армиите си на сигурна смърт. Всички тези единици управлявате с мишката, както във всяка стандартна реално-времева стратегия. Можете да ги групирате и да им задавате най-различни команди, като например да се строят в полукръг, права линия, да ви пазят или да атакуват. Ключова роля във всяка битка играе и вашият магьосник. Освен с най-различни разрушителни магии, от рода на светкавица, огнена топка или земетресение, той разполага и с доста миролюбиви заклинания, като heal (лекувам) или speed up (забързване). Него, както вече споменах, виждате в third person перспектива и управлявате със стрелките, а с мишката движите камерата. Над нея имате пълен контрол, като можете да я приближавате и отдалечавате колкото си искате. Долу, в десния ъгъл на екрана, имате и мини карта, по която можете да се ориентирате.

Колкото и странна и комплексна да ви се струва системата на водене на битките и на контрол върху ситуацията, трябва да ви уверя, че точно тя е нещото, което оставя това наистина невероятно усещане от играта, съчетавайки в себе си интересът и тактическото мислене от стратегиите с реалистичното усещане от 3D екшъните.

Като прибавите към това и помпозните графика и звук мисля, че започвате да разбирате, защо точно Sacrifice е избрана за игра на годината. В графично отношение играта буквално е изпреварила времето си. Тя изглежда меко казано невероятно. Всичко е изпипано до наймалкия детайл. Дизайнът на нивата е страхотен и мога да ви гарантирам, че постоянно ще се спирате, за да позяпате наоколо - небето, горите, планините, всичко изглежда перфектно!!! Както магьосникът, така и всички други създания са моделирани просто съвършено, а движенията им са плавни и реалистични. За заклинанията просто да не говорим, всички те са изпълнени с уникални светлинни ефекти, а най-важното е, че създават едно усещане за мистичност и величие. Някои от най-грандиозните ги повтарях по няколко пъти и не можех да се нагледам на красотата им. За съжаление, точно оттук, идва и единственият, но изключително сериозен недостатък на играта, а именно невиждаными системни изисквания.

В това отношение Sacrifice е истински рекордьор. В режим 800x600, моят добър, стар Celeron на 400, в компанията на TNT и 128 RAM, се справяше общо взето прилично в началото, но още при първата по-сериозна битка направо изпуши. Не знам за какви компютри е правена тази игра, но според мен, за да играете на максималните качество - 1600x1200 в 32 битов цвят, 512x512 текстури и включени всички ефекти ще ви трябва



само един "скромен" четирипроцесорен компютър, с 64 MB видео карта :-(. Е, може и да преувеличих малко, но наистина изискванията са направо безбожни, при това за игра от жанра на стратегиите.

По отношение на звука, екипът от Shiny Entertainment отново си е свършил работата по най-добрия възможен начин. Има поддръжка на огромно количество стандарти, а ако разполагате със съответната звукова карта, ще имате удоволствието да се насладите на невероятен пространствен звук. Озвучаването на персонажите е направено страшно сполучливо, на изключително чист и разбираем английски (дори и аз го разбирах без да чета субтитрите). Особено добре са подбрани гласовете за всеки от боговете, те перфектно пасват на характера на всяко от божествата и допълнително усилват усещането за реализъм. Звуците, които ще излизат от колонките ви по време на игра са все така добри, с някои много дребни и незначителни изключения - веднъж ме нападнаха група създания с рев от моторна резачка (това просто не се вписваше в атмосферата). За щастие други грешки в това отношение, поне аз не можах да срещна. Музиката също се оказа една доста приятна изненада и не ми писна дори след няколко дена геймене. Просто се връзва перфектно с обстановката на играта и някак си предразполага към грандиозните битки, които ще трябва да водите през цялото игрално време.

Sacrifice е 100% обречена да стане хит сред multiplayer играчите



С уникалния си геймплей, перфектната графика и звук, наличието на над 50 вида митични създания и още толкова магически заклинания, непрестанния екшън и сериозните стратегически елементи Sacrifice със сигурност ще се задържи по клубчетата за доста дълго време. Да се надяваме, че това ще е играта, която най-накрая да накара multi маниаците да забравят StarCraft, Quake и UT, за да усетят уникалното удоволствие, което ни предлага, определено най-новаторската и най-добре направената игра за 2000 год. - Sacrifice.



Master

НОВИ ИГРИ

Голям въздушен мариз



Производител: Rowan Software
Разпространител: Empire Interactive

Хм, мога ли да бъда честен? Има един жанр компютърни игри, който просто не понасям. Не, това не са любимите на всички американци ловни симулатори :). Става дума за симулациите на най-различните му там видове самолети, хеликоптери, изтребители и още какво ли не. Надявам се феновете на този тип заглавия да не ми се обидят - просто на мен тези игри не допадат и не са ми интересни. За мое съжаление в този брой нещата се стекоха по възможно най-лошия начин и се наложи аз да поема статията за Battle Of Britain, защото Master-чо ми измъкна под носа Sacrifice :).

Въпреки че не си падам по въздушни симулатори, имам известен опит с тях. Той обаче не е достатъчен, за да изкажа напълно компетентно мнение по въпроса. Поради тази причина съм ви подготвил една изненада : Преди няколко дена, докато се рових из килера, намерих някакви стари листа. Погледнах ги и с радост установих, че това са дневниците на Дънкан Маклауд от рода Маклауд. Как са попаднали при мен - не мога да ви кажа. Най-вероятно дядо ми ги е получил по някакъв начин. Мога само да гадая. Но да си дойдем на думата - за да можете да добиете по-добра представа за играта, ще публикувам откъси от дневниците на Дънкан, който е бил участник в тази велика битка.

Преди всичко обаче искам да кажа две-три думи около Rowan's Battle Of Britain, които не се споменават в писанията на Маклауд. Производител на играта, както си личи и от заглавието, е фирмата Rowan Software. На обикновените геймъри това име няма да говори много, но любителите на въздушни симулатори сигурно подскачат при изговарянето (изписването) му. Изпод пръстите на тези програмисти през миналата година излезе абсолютният хит : MiG Alley. Ето защо очакванията към Rowan's Battle Of Britain, която ще излезе в самото начало на месец март, са огромни. Действието се развива по време на Втората Световна Война и по-точно - нападението на германската Luftwaffe (въздушна армия) над Британия през 1940. Повече подробности ще намерите по-надолу. Оттук нататък ви оставям с дневниците на Дънкан Маклауд от рода Маклауд като аз си запазвам правото на няколко заключителни думи.

19 Юли 1940 - напускам планините. 23 години от живота си прекарах в шотландските планини - днес ще започне 24-тата, но вече я няма тръпката. Писна ми да убивам вълци, мечки, лисици и тук-таме някой изстрадал бракониер. От твърде рядките ми срещи с други човешки същества разбирам, че назрява война. А дали не е започнала вече? Не знам, но може би това е, което търся, за да се почувствам отново жив. Тръгвам към Англия. Дано там открия нови приключения, защото това е моята съдба...

29 август 1940 - пътуването ми е към края си. ... лутам се из полетата около Лондон. Почти пристигнах. Слуховете за война се оправдаха. По пътя си срещнах уплашени хора, бръщолевещи за някой си Хитлер и скорошно нападение над Англия. Дали са прави? Не знам. Остава ми съвсем малко. .. Времето е мрачно и студено, небето е осеяно с облаци, а наоколо цари мъртва тишина - необичайно за края на лятото, нали? Птиците не пеят, а хората бягат, уплашени от войната...

2 Септември 1940 - започва се. ...Вече втори ден съм в Лондон. Разбрах всичко около войната и подготвяното нападение на Англия. Говори се, че ескадрилите на някой си Гьоринг щели да връхлетят островите съвсем скоро. ...Записах се в английската армия като пилот на Hurricaine - след като нападението ще се осъществи само по въздух това е единственият начин да намеря, търсените от мен приключения...

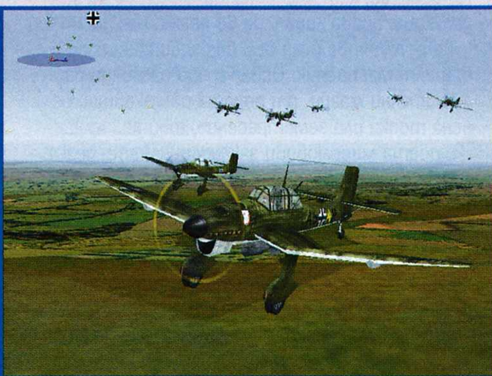
Тук е мястото да отбележа, че по-нататък Дънкан ще има възможност да управлява Spitfire. А след многото му въздушни победи, дори германците му предлагат да стане пилот на Me-109 , Me-110, или Ju-87, известен като Щуката. Бомбардировачите Ju-88, He-111 и Do-17 също предлагат борда си на Дънкан. Той, естествено ще откаже, но тъй като няма достатъчно място, за да публикуваме всичко, реших да ви запозная с тези подробности накратко. Мое лично мнение е, че самото наличие на Щуката е достатъчна предпоставка



всички любители на този жанр компютърни игри да поиграят Rowan's Battle Of Britain. Но нека не се отплесваме, а да продължим с дневниците на Маклауд.













Няколко дни по-късно - войната е започнала. На 3 септември отидохме на кръчма. За последно преди да започнат военните действия. Явно съм се напил като лопата, защото нищо не помня. Сега се събуждам. Не знам кой ден е. В главата ми изведнъж отекна мощна експлозия. Веднага разбрах - войната е факт. Тръгнах по улиците на Лондон и видях прелитащите отгоре немски самолети. Отидох във военната база, качих се на самолета и излетях. ... Невероятно, но самолетите изглеждат едно към едно както ми бяха описвани от хората, които срещах по пътищата. Всичко е много детайлно, очите ми виждат идеално всяко табло в кокпита, въпреки че съм далекоглед :). ... Но още тук разбрах, че да се управлява самолет не е никак лесно. Напротив, за да успея да се справя с машината трябваше да приложа всичките си умения, придобити в шотландските планини с годините. Успях някак си да разгадая управлението и излетях, но искам да ви предупредя, че ако не сте достатъчно опитни няма да имате голям успех - обречени сте да ви свали някой развилнял се шваба.

Най-после излетях. Но вместо да се насоча към противниковите бомбардировачи, които хвърляха бомба след бомба върху Лондон, аз стоях зашеметен от гледката, разкрила се пред мен : небето беше просто невероятно - истинска красота. Гледах прекрасните облаци и самолетите, прелитащи покрай мен и се дивях на перфектните им форми :). После погледът ми се насочи надолу, към града, и аз отново застинах. Лондон бе просто невероятен. Въпреки че се намирах на доста голяма височина от столицата, успях да позная Катедралата St. Paul , Лондонската кула, Бъкингамския дворец и още много други. Видях спокойните и мътните води на Темза, които се носеха между развалините. Удивително! Слънцето грееше в очите ми, а бреговете на Dover се разкриха в цялата си прелест. Е, най-после се наситих на всичката тази красота и се впуснах в битката.

Около мен свистяха куршуми от картечниците на самолетите. Ревът на моторите на машините отекваше в ушите ми, а от експлозиите ме побиваха тръпки. Звуковата феерия ме въвлече изцяло в ритъма на войната...

Два дни по-късно - нещата се обръщат. Започнахме бавно да обръщаме немската авиация и малко по-малко минавахме в настъпление. Задачите, които ми бяха възлагани, ставаха все по-разнообразни. Дойде и времето да започнем и нашата атака. Взех да се издигам в армията благодарение на многото ми героични прояви. Това ми даде възможност да се кача на борда на други самолети, но ми трябваше много време да свикна с тях - напълно се различаваха от това, което досега бях " яздил".

По време на цялата битка с немците разбрах едно. За тях могат да се кажат хиляди неща, но аз като лично участвал, искам да споделя удивлението ми от интелигентността им. Да свалиш някой от германските самолети е наистина трудно - пилотите им отбягваха атаките ми с гъвкавостта на змия. Борбата беше адски тежка, но аз се справих благодарение на богатия ми боен опит и знаменитата ми упоритост... Искам да отбележа, че в дневниците на Дънкан Маклауд цялата хронология на събитията е описана с пълна точност. Най-различните мисии, в които е участвал, било то с или без земна подкрепа. Останах удивен от цялата подробност, с която шотландеца е описал всичко. Впечатлен съм и от упоритият му отказ да се бие на страната на германците, които са го примамвали с какви ли не предимства и обещания. Въпреки възможността да избяга и да се присъедини към Luftwaffe Дънкан е продължил битката на английска страна. Но виждам, че за съжаление мястото за preview- то на Rowan's Battle Of Britain намалява драстично, а има още толкова много откъси за публикуване. Не знам - може би в следващия брой. Ще видим. Преди да приключа искам да изкажа няколко заключителни думи за играта.

Кампанията е най-добре направената част в това заглавие. Удоволствието да се биеш на една от двете страни е огромно. Може да се избере както Английската Кралска Въздушна Армия, така и германският Luftwaffe. Многото самолети и особено наличието на Щуката допринасят за оригиналността на играта. Те са моделирани прекрасно и управлението им не е никак лесно. Все пак новаците ще имат възможност да си нагласят нивото на реализъм и по този начин да облекчат задачата си. След като преминете успешно дадена мисия ще можете да си направите филм с най-добрите ви изпълнения, благодарение на специална опция, включена в играта.

Еми като цяло това е. Всички хардкор любители на авиосимулациите да търпнат в очакване на Rowan's Battle Of Britain, която ще се появи на пазара в началото на месец март 2001 година. Ако не сте чак толкова запален фен на този тип игри, спокойно ще можете да я пропуснете. А за дневниците на Дънкан Маклауд от клана Маклауд ще помислим - може би на диска към седми брой...

СЪСЕДЪТ СЪТРУДНИК



ОЦЕНКИ

Графика	9.0
Звук	8.5
Геймплей	9.0
Мултиплеър	?
Общо	**8.0**

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

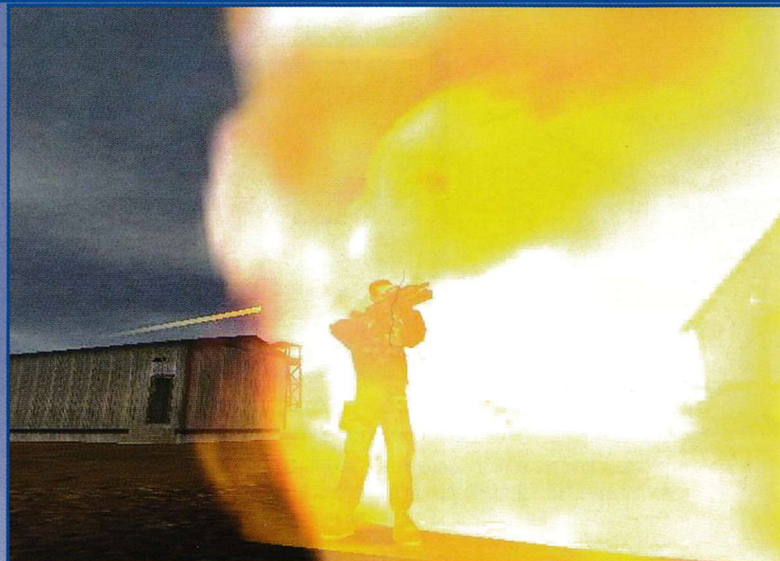
препоръчителни

P 333, 128 MB RAM
16MB 3D Video
? MB HDD

Жив сте, но не за дълго...

Жанр: 3D Action
Производител: Innerloop
Разпространител: Eidos Interactive

Време е да се стегнете, да превържете раните и да се промъкнете в добре укрепената руска база, да обезвредите алармата ... и тогава започва истинското приключение. I'm Going in е игра, в която се съчетават необходимостта да се криете, умело да използвате истинските военни оръжия и да преценявате всеки момент, защото това може да се окаже жизнено важно. Зад някой ъгъл се крие руснак с "Автомат Калашников-47", заел положение точно до алармата. Това свещено червено копче може да ви накара да изпаднете в ужас. Оръжията са специфични за Русия и Източна Европа, а мисията ви е да елиминирате зъл руски полковник, решил да попилее Европа. В I'm Going In ще поемете тежката задача на Jones. Той е бивш SAS-ки войник, но за голямо съжаление съдбата му изиграва лоша шега и се налага да върне откраднати ядрени оръжия. Той е пратен в Русия почти на произвола на съдбата - само с нож, пистолет Glock 17 и MP5. Дали се чувствате като Jones? Тук мога да кажа : "Определено ДА". Дали ще се справите с така важната задача, която ви е поверена? Поиграйте и ще разберете.



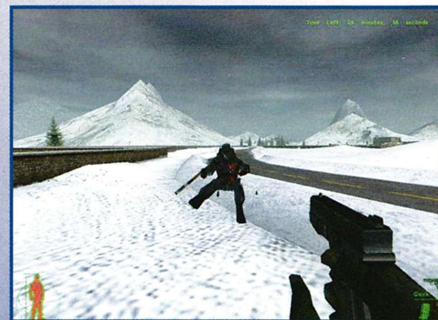


Геймплей

Геймплеят на тази игра е доста странен. Project: I'm Going In определено спада към вида Thinker-Shooter (в този вид Action-и трябва да се проявява и мозъкът ви). Ш-ш-ш-шът ... преди всичко трябва да пазите тишина! Това може би е най-важното в играта. През повечето време ще трябва да използвате такива оръжия, че да не ви чуят. Доста време ще ви трябва да свикнете с начина на игра. За разлика от други 3d Action-и тук доста важна роля играе копчето за използване. За да се качите по стълба или за да изключите алармите по компютърен път, все ще се нуждаете от това "свещено" за тази игра копче. Както и в Tomb Raider, и тук не е оправен проблемът с инвентара. Jones може да събере всички оръжия по пътя си, без това да повлияе на скоростта или точността му. С повече от 20 кг на гърба си той се движи еднакво добре както в равни местности, така и из стръмни планини. Друг недостатък на играта е наличието само на Single-Player игра. За някои това означава: играта няма никакво бъдеще, пълен боклук. Тук всичко зависи от гледната точка. Аз лично много често си играя Delta Force единично, а и почти никога не сме я играли повече хора. Все пак щеше да е по-добре, ако бяха направили поне Cooperative mode, доста необходим на такъв вид Action-и.

Оръжията

В играта ще разполагате с най-новите оръжия и екипировка, за да можете да пометете всичко, което ви се изправи на пътя. Американската екипировка може да е една от най-добрите, но когато видя АК-47, направо скачам от радост и тичкам да си го взема. Освен това, оръжията правят доста реалистични дупки по стените. Размерът зависи от калибъра на оръжието. Много ми допадна какви дупки прави тежката картечница Browning MH2B с патрони 12.7 x 99 mm. Можете да вземете което и да е оръжие и да го използвате. Ще притежавате дори и бинокъл, който чрез инфрачервени лъчи открива вражеските линии. В играта има пистолети, снайпер (само един, но е дос-



Модел	Производител	Пълнител	Обхват	Тегло	Скорост на стрелба
Glock 17	Glock Ges.mbH	10 патрона	90 метра	350гр (празен)	170 патр/мин
Desert Eagle	Israel Military Industries	7 патрона	25 метра	4,5 либри	-
Colt Anaconda	Colt	6 патрона	27 ярда	1,675 кг	-
H&K MP5 SD3	Heckler & Koch GmbH	15/30 патрона	80 метра	2,9 кг	800 патр/мин
Dragunov SVD	Russian State Arsenal	10 патрона	800 метра	4,31кг (празен)	30 патр/мин (Semi-Auto)
AK-47	Russian State Arsenal	30 патрона	300 метра	4,3 кг	600 патр/мин
Uzi	Israel Military Industries	25/32 патрона	45 метра	3,7 кг (празен)	600 патр/мин
M16A2	Colt	30 патрона	550 метра	3,5 кг	940 патр/мин
Spas 12	Franchi	9 патрона	40 метра	9 паунда	40 патр/мин
Pancor "Jackhammer"	Pancor	10 патрона	70 метра	3,575 кг	230 патр/мин
Browning M2HB	Browning	110 патр.	-	38,22 кг	500 патр/мин
FN Minimi (Belgium) / M249 (USA)	The Belgian Fabrique Nationale	30/100/200 патрона	400 метра	6,5 кг	1000 патр/мин
LAW 80	Talley Industries	1 ракета	1000 м	2,5кг+1,5кг ракета	-

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ
минимум: 300 MHz AMD, Intel,Cyrix;64 MB RAM,3D accelerator 8MB,Win 9x,Me, Nt,/Service Pack 5/,2000, DirectX 7a
оптимални: CPU 600 MHz AMD, Intel, Cyrix; 128 MB RAM, Video 16-32 MB; A3D,PCI Sound

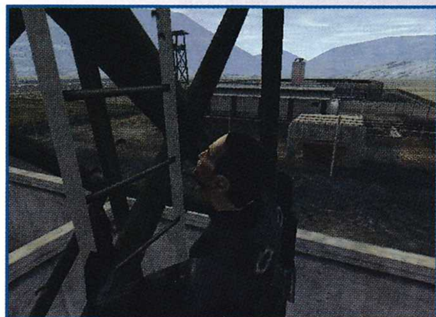


ОЦЕНКИ	
Графика	9.0
Звук	9.0
Геймплей	8.0
Сюжет	8.0
Изкуствен Интелект	9.0
Общо	**8.5**

татъчно ефективен, тези, които са играли Jagged Alliance, знаят силата на Dragunov SVD). По руските складове ще намирате и ръчни гранати, пластични експлозиви и мини. А ето и информация за някои от оръжията.

Изкуствен Интелект

Когато стигнете до определено препятствие, за преодоляването на което е необходимо да се използва нещо, Jones се досеща за това и на екрана се появява малка картинка с действието, което боецът може да извърши - да бърника по компютрите, да се качва по стълби, да се спуска по въжета и др. Вашите опоненти са надарени с изкуствен интелект, какъвто досега не съм срещал в други игри. Враговете се скатават на най-неподозирани места. Имат изключително развито обоняние. Ориентират се на тъмно, чуват всеки изстрел, а това може да се окаже фатално за вас. Непрекъснато менят и местоположението си (не е като при други игри с Waypoint-ове), което допълнително ви затруднява. Така не знаете от кой ъгъл ще изскочи противник. Като



ви видят, само за миг могат да преценят дали да повикат помощ като натиснат алармата или сами да се справят. Въпреки всичко това, не може да става и дума за равностойност между вас и противниците (хората от Innerloop са опитали да направят нещо по този въпрос, но май не се е получило каквото трябва:)). Противниците ви изстрелват цял пълнител по вас, а за да ги елиминирате вие, са ви нужни само 5-10 патрона. За избиването на специалните части (това са тези, които идват след като е включена алармата) са ви нужни и по-нестандартни решения - като дебнене през малки отвори, използване на гранати и т.н.

Графика

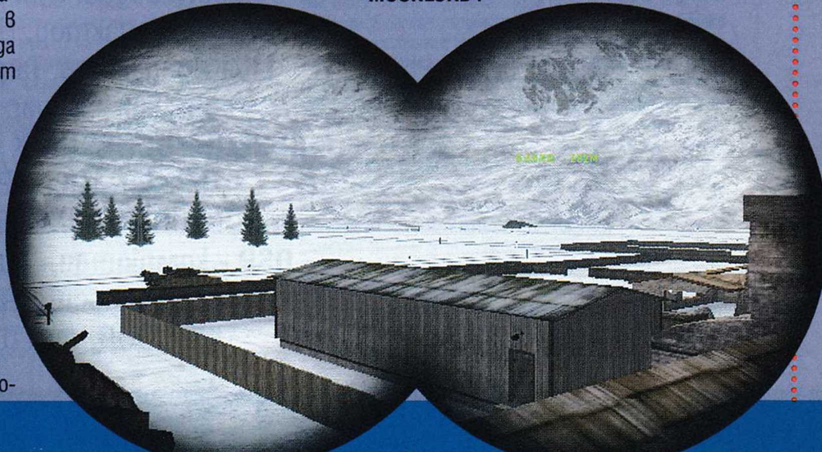
Енджинът на играта е базиран на Direct3D стандартът "RealScape", позволяващ изключителна изпипаност на детайлите (от километри можете да видите дали ябълките на дървото са узрели :)). Благодарение на този стандарт вида на противниците е почти реален. Хората от Innerloop са използвали и JSF технология (Joint Strike Fighter), използвана главно във въздушните симулатори. Тя пресъздава по специфичен начин небето и водата. Когато ви видят, враговете добиват "страшен" вид (намръщват се - това е направо немислимо за някои игри, в които не можете да различите очите от носа например :)). Когато стреляте по противника, не става така, че всичко да се оплиска с кръв. Дори и оръжията могат да се цапат (така си запазвате малко кръв за спомен от този, който ви е по-



дарил АК-47 :)). Това обаче може да ви създава и проблеми. Когато руските братя видят кръв по стените, разбират, че сте били тук. Можете да оставяте и стъпки, както и да видите дали наскоро ваш враг е минал по този път.

Звук

Изключително важен за всяка 3D игра е звукът. Тук той много помага човек да се ориентира къде ходи някой руснак или просто къде има стрелба. По този начин можете да си спестите много главоболия и да увеличите живота на мишката и Keyboard-а, като няма да се налага да давате "Restart Mission", а после да се бъхтите наново за онзи, който клати гората. Сложете си слушалки и ще чуете ясно стъпките и виковете на руснаците. Всяко оръжие издава специфичен звук, по който можете да се ориентирате дали противникът е с Uzi или с Автомат Калашников- 47, а това е от голямо значение, за да прецените с какво да му се противопоставите. Музиката е много хубава и си заслужава да се чуе. Чрез нея направо можете да се отпуснете и мислите в мозъка ви да текат така, че да разсъждавате максимално логически (логиката е изключително важна в Project: I'm Going In). Просто ако имате звукова карта сложете си слушалките и няма да сбъркате.



Заключение

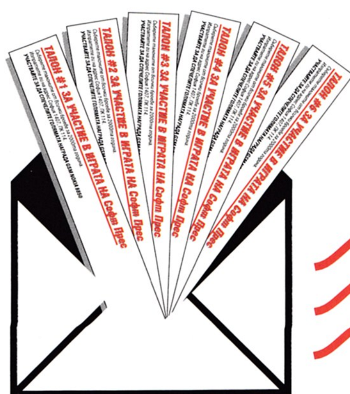
След като приключих с играта, ми трябваше доста време да осъзная, че никой не ме дебне или причаква в банята. Project: I'm Going In определено е игра, която си заслужава изиграването. Графиката радва окото и в това отношение може да се състезава с Unreal и други фаворити. Звукът е добре направен и може да ви напътства в играта. С изключителна дълбочина, той е една от най-силните страни на I'm Going In. Тези, които смятат, че са много добри, точни и изключителни стратези могат да се пробват срещу противници, надарени с изключителен изкуствен интелект. С богатия си набор от оръжия играта може да се превърне в една от най-играните Single-Player Thinker-Shooter игри и аз искрено се надявам на това. Проблем обаче може да се окаже системата, на която ще играете. Изискванията за нормална игра (ако насича, дали въобще е приятно само да се нервите ?) са наистина сурови.

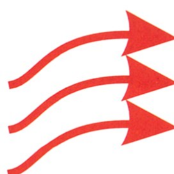
MOONLORD4

Спечелете GSM Nokia 8850 в играта на СофтПрес



В ръцете си държите 6-ти брой на "Компютърни игри". Ако до сега сте купували редовно списанието и сте събрали всички талони, то имате шанс да спечелите от играта на "СофтПрес". Изрежете талончетата за участие, залепете ги върху притурката към списанието и отговорете на въпросите от другата страна. След това изпратете на адрес София 1407, ПК 114. Късметлията ще бъде обявен на сайта на "Компютърни игри" - www.igri.net









ПОСЕТЕТЕ НАШАТА ИНТЕРНЕТ КНИЖАРНИЦА НА АДРЕС: WWW.SOFT-PRESS.COM

СофтПрес
Издателство
www.soft-press.com

ИЗДАТЕЛ: СофтПрес - ООД
гр. София, ул. Искърско шосе 19
тел. 02/ 973 15 06
гр. Пловдив, бул. Руски 134
g3ВЕРА - гл. редактор, Николай Трифонов
LiLa - редактор, Татяна Ташева
Fit4Fun - Борис Митев
СЪСЕДЪТ СЪТРУДНИК - Борис Модев
Master - Явор Русинов
MOONLORD4 - Пламен Синигерски
DSP - компютри, Димитър Попов
Разпространение:
ПРЕС ООД, тел 02/764808

Bonker Jerks 2

Когато срещнете стария магьосник със смешната зелена шапка (обикновено той се намира зад колибата си), предложете му някоя от магиите си. Направете магията, която той избере. За да прекратите действието на анимацията, предизвикана от задействането на магията, натиснете Esc. Сега стрият човек ще ви запита: "Какво стана с магията, синко?" Изберете отговора "Help". Старият мъж ще се върне в колибата си. Когато се появи отново, той ще ви донесе една от скритите тайни. Повторете тези действия докато разгадаете всички тайни. Те са 20.

Delta Force: Land Warrior

Натиснете клавиша ~ (тилда), след това наберете кодовете:

Kariya	Получавате от всички муниции
corbet	Ставате невидим
drury	Придобивате пълно снаряжение
roy	непобедимост
domi	артилерийски удар

Hitman Codename: 47

Когато играете тази игра, натиснете клавиша ` (намира се от лявата страна на клавиша с цифрата '1') за да отидете в конзолата.

Код	**Резултат**
god 1	безсмъртие
infammo	неограничено количество муниции
giveall	всички неща
invisible 1	ставате невидим

Links 2001

Когато играете, натиснете клавиша Capslock и след това наберете:

Hitmania	Мощно разтърсване
Lighter	По-леки топки за голф

Nocturne

По време на играта натиснете клавиш F10 и въведете следните кодове. Някои от тях няма да работят във версиите на играта с инсталиран patch.

godgames	Безсмъртие
winblows	Всички оръжия и муниции
skeletonkey	Получавате Skeleton Key
moreammo	Повече муниции
goremode	Включва/изключва безпричинното разчленяване
buringstake	Получавате стрели с горящи върхове
thunderstorm	Дъжд
snowstorm	Сняг
bighead	Режим с голяма глава
healme	Възстановяване на здравето
silver	Придобиване на 500 сребърни куршума
aqua	Придобиване на 500 куршума за убиване на воден вампир
mercury	Придобиване на 500 живачни куршума
oldhat	Различна шапка
goldmode	Тайно съобщение
freezer	Включва/изключва обездвижването на врага
ifarted	Газова маска
headofhorrors	Разрешава приведения по-долу код bigboom
bigboom	Моментално убиване
recharge	Презареждане на батериите
dumbogun	Получавате Елефант гън (слонската пушка :))
shotgunshell	Получавате пушка-помпа и/или 500 патрона
baronsaturday	Призовава Baron Samedi

Shadow Company

Натиснете Enter, след това въведете един от следните кодове:

Код	**Действие**
paul haney sees all	Показва всички неприятелски войници
toggle bottombar	Включва/изключва показването на долния край на екрана
autowin!	Моментална победа
set_campaign XXX	Избор на кампания (XXX = име на кампания, виж по-долу)

Имена на кампании:

Angola_tutorial
Angola
Romania
Kola
Caribbean
Kola_2
Ecuador
Peru
Angola_2

Непобедим войник:
Първо трябва да изберете Наемен *(Mercenary)*, след това натиснете *Enter*. Сега наберете B и войникът става непобедим. Направете непобедими всички наемници.

The Blair Witch Project Volume 1: Rustin Parr Walkthrough

Този солюшън е изпробван на NORMAL Combat и NORMAL Puzzles. Солюшъните за HARD PUZZLE са добавени само там, където е необходимо!

ПРОВЕРОЧНА/УЧЕБНА МИСИЯ

След началния разговор между *Stranger, Doc. Holiday* и *Colonel* вземете компаса от стола. Излезте от стаята и скочете върху дъската, висяща между етажите. Вземете пистолета, върнете се и убийте зомбито, като използвате колкото се може по-малко муниции за това. Върнете се обратно на дъската. Следвайте инструкциите на *Colonel* и когато стигнете до вратата с лоста, преди да го "задействате", възстановете здравето си (за целта използвайте клавиши *"[" и "]"* за да получите лекарска чанта, след това натиснете *ENTER* за да възстановите здравето си). Изберете си оръжие и го сложете настрана. Доближете се колкото се може по-близо до лоста, след това *ЗАПИШЕТЕ ИГРАТА* (Това е играта, озаглавена TRAINING) *(клавиш F2)*. Бутнете лоста и незабавно ОТСКОЧЕТЕ назад, като същевременно извадите избраното преди оръжие и стреляте по двете зомбита. С убийството на двете зомбита тренировъчната ви мисия е приключена. В режим на *HARD PUZZLE* в края на тренировъчната мисия *Holiday* предлага на Stranger нещо опасно за пушене. Тя взема цигарите.

ИНСТРУКЦИИ ЗА МИСИЯТА

Минете през вратата, следвайки *Stranger*. Разходете се из хола, преминете през двойната врата. Отидете до канапето. Слушайте какво казва *Colonel. Colonel* успява да произнесе само няколко думи когато Stranger влиза в стаята и сяда зад *Doc. Holiday. Colonel* продължава да ви инструктира относно мисията ви в *Burkittsville*, Мериленд, свързана с осакатяването на деца. Излезте от стаята, обърнете се надясно и минете през вратата. Вземете си оръжия. Когато разговорът приключи, вземете багажа си от тезгяха и се пригответе за *Burkittsvill - Ден първи*.

BURKITTSVILL - ДЕН ПЪРВИ

(Заглавие на записаната игра: D1BEGIN) Поговорете с InnKeeper и вземете ключа от вашата стая. Претърсете стаята си, включете радиото. Нищо повече няма за правене в стаята. Даже няма телефон. Излезте и отидете в офиса на Мотела за да поговорите още веднъж с InnKeeper. Можете да позвъните на звънеца и да вземете монета от пет цента от машината за сода. Сградата на Градския съвет (Townhall) (където се намира офисът на Шерифа) сега е затворена. Отидете до Diner за да вземете нещо за ядене и да научите последните клюки. Поговорете с Gretchen и другите хора от града. Gretchen ще ви подскаже с кого да говорите в града. След като излезете от Diner се спуснете надолу по улицата и влезте в сградата Register Newspaper. Поговорете с Horace Gusten. Той ви предоставя сутрешното издание и е много полезен. Ще трябва сутринта да говорите с Junior (шерифа). Напуснете офиса и прочетете текущия брой на Register като се съсредоточите върху статията за Burkittsville. Върнете се в Мотела и говорете с Innkeeper. Той ще ви каже, че ако искате да отидете до мястото, където се намира Rustin Parr, се нуждаете от карта, която можете да вземете от универсалния магазин. Той ви предупреждава да стоите настрана от Tappy Creek и Blair Witch. Върнете се в стаята си и опитайте да поспите. Вратата на банята ви ще се затвори с трясък и ще ви събуди. Излезте от Мотела! Използвайте Сензорното си устройство за издирване и се насочете към града! То ще ви заведе до Градския съвет (офиса на шерифа). Влезте вътре и се огледайте за предния офис. Прочетете надписа на вратата и продължете покрай стената до вратата. Запишете играта преди да влезете в офиса на шерифа (The Town Hall-Sheriff's office). Влезте в Town Hall. Обърнете се надясно и отидете до вратата, която се намира срещу тезгяха. Вземете FireAxe от стената и прочетете бележката, закачена на вратата. Продължете направо във вътрешността на сградата и минете през вратата, която е точно срещу вас. *ЗАПИШЕТЕ ИГРАТА.* Когато минавате покрай Шерифа бъдете готови ДА ОТСКОЧИТЕ НАЗАД и да ИЗВАДИТЕ ОРЪЖИЕТО СИ. Разбирате, че той е Demonite. Застреляйте шерифа. Напуснете Town Hall и продължете търсенето на призрака, който се появи в банята ви в Мотела. Завийте надясно. Продължете по улицата до пресечката преди Църквата. Застреляйте зомбитата, изскачащи от Cemetary. (На този етап може да решите да влезете в Cemetary и да избиете повече зомбита.) Върнете се към Diner като имате готовност за стрелба при приближаването ви до входните стъпала и врата. Убийте демонита, който ще изскочи от прозореца, след това влезте в Diner. Извадете оръжието си и убийте мъжа, който при предишното ви посещение в Diner беше седнал до тезгяха и направи забележката относно Свраките. Напуснете Diner и използвайте отново Сензорното си устройство за издирване.

Убийте зомбитата около Църквата (претърсете всичко наоколо). Разходете се по улицата и убийте зомбитата, които изскачат от земята. Когато ги ликвидирате всичките, ще видите кадър, в който се показва, че църковната врата е отворена за вас. Отидете до Олтаря и прочетете Библията. Прозорецът със стъклопис ще се счупи. Огледайте се наоколо и напуснете Църквата. Докато правите това, ще видите да изскача от земята зомби с дупка в средата на тялото му. Последвайте зомбито до Училищния двор. Ще се срещнете с още няколко зомбита. След като ги убиете всички се задейства автоматична последователност която ви отвежда в *Ден втори.*

BURKITTSVILL - ДЕН ВТОРИ

(Заглавие на записаната игра: D2START) Напуснете стаята си в Мотела и се насочете направо към The Town Hall-Sheriff's office. Говорете с помощника на Шерифа (май не е много приятелски настроен, а?). Като излезете от Town Hall отправете се към Diner. Скоро там ще се появи Шерифа. *(Заглавие на записаната игра: D2DINER.)*
В режим HARD PUZZLE ще трябва да отвлечете вниманието на Шерифа. Посетете Библиотекаря (Librarian), след това отидете при Репортера (Reporter). Репортера ще ви даде информация относно предишен инцидент, случил се в училището. На стената на училището са написани странни символи (потърсете регистратора сред нещата, които носите със себе си). Можете да купите червена боя от Универсалния магазин и да я използвате, но веднага щом излезете от Town Hall след като сте говорили с Помощника му, Шерифа ще ви арестува и ... край на играта.
Алтернативна игра в режим HARD PUZZLE: Отидете да поговорите със Schoolmarm, след това потърсете майката на Kyle Brody. Когато се намирате на най-долното стъпало на стълбището, водещо нагоре по хълма, не забравяйте да вземете бележката (за целта използвайте пощенската кутия). Върнете се обратно при Schoolmarm, ако тя е заспала, няма нужда да я будите. Претърсете сградата на училището и вземете тебешира. Използвайте тебешира на входа на училището. Сега можете да придобиете частична Карта и информация от Помощника в Town Hall.
(Връщане към предишния вариант) Когато Шерифа влезе, бързо напуснете Diner и се върнете в TownHall. Говорете с Помощника Charlie Hobart и той ще ви даде частична карта на дома на Parr. Излезте от офиса на шерифа и се насочете надолу по улицата. Отново ще стигнете до входната врата на Училището. Струва си да влезете вътре и поговорите с Учителя, за да получите повече информация! След като говорите със Suzanne Ascot, учителя, излезте от училището и се насочете към Мотела. Зад Мотела е къщата на Brody, където се намира единственото оцеляло дете. Заобиколете отдясно Мотела и поемете по тясната алея към къщата на Brody. Говорете с госпожа Brody. Тя ще откаже да ви разреши да видите или говорите със сина й. Когато разговорът ви приключи, Holiday ще заяви, че е готова да се отправи към горите. Върнете се в стаята си в Мотела, вземете си вещите и отидете до регистрацията на Мотела. *(Заглавие на записаната игра: D2GOTGEAR.)* [Забележка: докато сте в стаята си в Мотела не използвайте кодове преди да си приберете вещите. Ако използвате кодове преди да си вземете вещите Holiday НЯМА ДА МОЖЕ ДА НАПУСНЕ Мотелската стая. Първо напуснете стаята (заедно с вещите си) и след това активирайте кодовете, ако чак толкова ви се иска.] Между впрочем, можете да изпратите телеграма до Spookehouse относно постиженията и загубите си! Сега се насочете към страничния портал на Училището. Щом стигнете до горите, добре е да *ЗАПИШЕТЕ ИГРАТА. (Заглавие на записаната игра: D2FOREST1STTIME.)* Ще трябва да откриете следните места в долупосочения ред:

Къщата на Rustin Parr (вижте картата по-долу)
Тръстики и пръчки
Coffin Rock

Щом откриете Coffin Rock, Holidey ще е готова да се върне в града. Докато се опитвате да се върнете в града, въртейки се в кръг, Holidey вижда Бяла Кукумявка, Ne-Ahs-Jah. Следвайте Бялата Кукумявка. *(Заглавие на записаната игра: D2WHITEOWLFOLLOW.)* Продължавайте да следвате Кукумявката. Тя ще ви заведе при Ascaya Gigagei, Мъдрия Индианец. След като поговорите с Индианеца ще разберете, че ще се върнете отново при него след като научите повече за Горите и околната местност. Той ви дава магически гердан с чиято помощ придобивате способността да виждате в Горите неща, които при обикновени обстоятелства НЕ бихте могли да видите. Напуснете колибата му и се върнете по същия път, който ви доведе при него. Извадете си оръжието и *ЗАПИШЕТЕ ИГРАТА.*
Използвайте Картата по възможно най-добрия начин за да откриете обратния път към града. Ще се сблъскате с диви, приличащи на кучета, вълци. Убийте ги всичките. Някои от тези създания няма да можете да унищожите, затова изтичайте бързо покрай тях. Няколко Stick Figures изскачат и се нахвърлят върху вас. МОЖЕТЕ да ги убиете. Когато го направите, вземете горящата червена "глава", останала от Stick Figures, и вижте какво ще се случи. В края на краищата, след голямо лутане наоколо, когато почти сте стигнали до града, ще се натъкнете на Гигантски Скорпион. Целта е да го убиете. Използвайте динамит за да убиете Гигантския Скорпион или почти всичките си куршуми! След като приключите със Скорпиона, дърветата в дъното на екрана ще се разтворят за да ви покажат пътя, който трябва да следвате, за да се върнете в града.
(Заглавие на записаната игра: D2SCORPIANDEAD.)
Следвайте открилия се път, тичайте, ако искате да напуснете по-бързо това място! Приближавайки до покрайнините на града, ще забележите върху дърво отдясно една Stick Figures. Нямаше я там преди! Трябва да е нова, или не сте я забелязали преди, без амулета на Индианеца! Влезте в града и започнете Ден Трети.

BURKITTSVILLE - ДЕН ТРЕТИ



(Заглавие на записаната игра: D3BEGIN.) Събуждате се в стаята си в Мотела и установявате, че се нуждаете от още муниции/оръжия, преди да се върнете в Гората. Отправяте се към вратата, в този момент се чука и вътре влиза Помощника, който ви дава Полицейска сводка за детските убийства. Той ви дава също така Stick Figure от килията на Parr. Прегледайте Полицейската сводка преди да напуснете стаята си. Отидете да говорите с Innkeeper (ако не сте го направили преди) относно изпращането на телеграма в Spookhouse.
(Заглавие на записаната игра: D3HARDTWANA.) В режима HARD PUZZLE Помощника ще ви посети в Мотелската ви стая и ще ви донесе Полицейската сводка, но няма да ви даде Stick Figure от килията на Parr. В килията си Parr каза: Nev-ur-givn. Известни са ви два от символите от парчето хартия, но не и реда им. Намирате "Nev" сред бележките в полето, оставени върху скицата на Coffin Rock, направена от Kyle. Въведете следните символи, използвайки таблицата със символи от нещата, които носите със себе си:
Ред 2, пети символ от ляво = **Nev**
Ред 1, втори символ отляво = **ur**
Ред 1, най-левия символ = **givn**
Извършете химическия анализ на металите в Мотелската си стая. За целта използвайте капкомера и Test Tubes 6, 1 и 4. След това отидете в Универсалния магазин и купете Отстранител на боя. Поставете го в Twana. Посетете църквата и говорете с Пастор Ascot (съпругът на Schoolmarm). Влезте в Училищния двор и поговорете с Малкото момиченце, Mary Brown, седящо на земята до люлките. Изглежда, че тя разговаря с някого, но с кого? След като поговорите с нея разбирате, че тя е загубила домашния си любимец ... мистър Brownie. Отбелязвате си да й го върнете, ако го намерите.
Излезте от Училищния двор и се отправете към Библиотеката на Историческото Дружество на Burkittsville. Там говорете с господин Peter Durant, Историка. Той ви снабдява с книга с информация, която вие въвеждате в ноутбука си. Върнете книгата на господин Durant. След като му върнете книгата, подействайте върху него с клавиша "action" и той ще ви предостави книга за Фолклора на Коренните Американци (Native American Folklore). След като направите допълнителни бележки в ноутбука си, отново му върнете книгата. Отново действайте върху него с клавиша "action" и той ще ви даде малко информация за Robin Weaver. В списъка ви "Да направя" ("To do") има бележка да намерите и разпитате Robin Weaver. Това се случва по-нататък.
Напуснете Библиотеката и се върнете обратно в Мотела. Отидете до офиса на Innkeeper и попитайте за колет за вас. След като разберете, че той още не е пристигнал, излезте от офиса. Щом излезете, ще се появи Justine с колата си и ще ви предаде оръжията и медицинските пособия, които сте поръчали. Върнете се в стаята си в Мотела. Време е да анализирате събраната информация от разговора с Mary Brown и от Гората. По-долу следват настройките, които трябва да използвате, за правилното разчитане на информацията.
Записа за Mary Brown:
4 2 5 PITCH = второто "поле" от ляво
Bass Treb Freq - Проиграва записа напред
Там, където Holiday посочва, че определено има два гласа в Училищния двор, следва автоматична последователност.
Запис от Гората
2 5 3 PITCH = второто "поле" от дясно
Bass Treb Freq Проиграва записа назад
Holiday чува собствения си глас, който казва: "Stranger, къде си? Имам нужда от теб."
Вземете всичките си вещи от куфара (наистина всичките, ще ви потрябват!). Напуснете стаята в Мотела и се отправете към Гората. На излизане ще срещнете Шерифа, който ще ви каже, че ви следи! Щом влезете в Училищния двор, от Училището ще излезе Suzanne Ascot и ще ви каже, че Kohl е арестуван до Универсалния магазин. Излезте от Училищния двор и минете покрай Библиотеката на Историческата Общност. Говорете с всеки, който се намира около Универсалния магазин, и най-накрая - с Помощника, който стои до вратата. Сега вече е време да се отправите към Гората, отстрани на Училищния двор. Използвайте Картата (често се налага, нали?), Сензорното си устройство и Компаса и дръжте оръжието си под ръка! *(Заглавие на записаната игра: D3HARDWOODS.)*

ГОРАТА - ТРЕТИ ДЕН

Влезте в Гората. Запишете играта. Не се грижете за повторното посещение при Asgaya, защото той не си е вкъщи. Тичайте и си проправете път през Бесните кучета, Зомбитата и Stick Figures. Не забравяйте да докоснете горящото Червено Сърце, оставащо на земята там, където падне всяка убита Stick Figure. Това възпрепятства "възраждането" на Stick Figure и освобождава духа на Съществуването. От тук нататък целта ви е да обходите цялата Гора и да откриете местата, на които не сте били по време на първото си посещение в Гората през *Ден Втори*. Когато приключите обхода, отидете при Asgaya. Той ще ви обясни някои неща. След посещението при Asgaya напуснете колибата му.
След посещението при Asgaya си проправете път до тясната пътека, водеща зад къщата на Parr. Когато се изправите пред пътеката, оставете настрана фенерчето си и/или всякакво оръжие, което носите със себе си. Потърсете сред нещата, които носите със себе си *("[" или "]")*, и открийте TWANA на PARR. Изгледайте филмчето и започнете новата си "мисия" като се насочите право към къщата на Parr. Ще откриете къщата преди да рухне. Току що минахте през нов Portal. Вземете страницата от Дневника на Parr, лежаща на пода до стълбището, водещо към сутерена на къщата. Вземете втората страница от Дневника от Мястото на пожара на основния етаж. Огледайте наоколо (около Мястото на пожара) и вземете куршумите от полицата за книги. Излезте от тази стая, като използвате отвора от лявата ви страна, и се изкачете по стълбището на втория етаж.
Влезте в стаята отдясно и вземете First Aid Kit заедно с 40 куршума, намиращи се в кутията на пода. Преминете в съседната стая. Излезте в коридора, завийте наляво и влезте в банята в дъното на коридора. От пода на банята вземете третата страница от Дневника. Погледнете през прозореца към призрачните деца, тичащи и играещи навън. Доста страшничко, а?
Сега се изкачете до третия етаж. Отидете до края, завийте наляво и вземете четвъртата страница от Дневника. Следвайте рисунките по стената и Holiday ще намери REAL TWANA. Слезте надолу към сутерена. Потърсете и открийте скицата, оставена от Kyle. Използвайте клавиш "ESC" за да излезете от затвореното пространство на скицата. Включете Сензорното си устройство и излезте от сутерена. Напуснете къщата и *ЗАПИШЕТЕ ИГРАТА.*
С помощта на Скицата от нещата, които носите със себе си, намерете старата карта, която използвахте преди. Ползвайте компаса за да намерите пътя към Coffin Rock. Минете през водата и ще намерите и вземете изгубеното Teddy Bear на Mary Brown (момиченцето от Училищния двор). Сега се върнете към Portal (тясната пътека, водеща зад къщата на Parr) и използвайте REAL TWANA. Уверете се, че сте изключили фенерчето си и сте оставили всичките си оръжия! В режим на игра HARD PUZZLE ще вземете Twana от тясната пътечка (portal).Holiday ще каже нещо относно необходимостта да се изработи още една за реалното време. Когато на екрана ви се появи страницата със символите въведете трите символа и наберете буква по буква Tel-os-mah.
Tel = четвърти ред, вторият от ляво,
Os = трети ред, последният отдясно,
Mah = втори ред, първият отляво
Holiday ще каже нещо за Stick Figures покрити с ПРАХ (DUST). Върнете се обратно в къщата на Parr. Изкачете се на втория етаж и приложете Tel-os-mah на чашата, намираща се в края на тезгяха. След това се върнете на тясната пътечка (PORTAL) и отново приложете Tel-os-mah. (Заглавие на записаната игра: D3HPOSTTWANA.)
След като се върнете в РЕАЛНИЯ СВЯТ, напуснете този район и се насочете към колибата на Asgaya. Преди да стигнете обаче ще ви атакува огромна Stick Figure. Няма как да я избегнете. С приближаването на Stick Figure и отдалечаването й от мястото, където "седи", започнете да ритате Камъните около мястото, където е било леговището на Stick Figure. Някои използват динамит срещу Stick Figure, други стрелят по провисналото горящо червено сърце. Holiday също може да рита камъните около леговището. Това предизвиква сгромолясването на Stick Figure. Можете да използвате и лъчевата пушка. След като унищожите Stick Figure с вас ще говори Jonathan Prye. Той е Witch Hunter (Ловец-вълшебник) от 100 години. Той ви казва, че е оставил Journal в Coffin Rock. Преди да се отправите към Coffin Rock за да вземете Journal, се върнете при Asgaya. Следвайте Бялата Кукумявка (WHITE OWL) която ще ви отведе при Asgaya. Asgaya ще ви каже, че малкото момче е обладано от Demon. В добавка ще ви осведоми, че има "по-съществени неща" в действие. Asgaya ви казва да разкриете името на Big Kahuna Demon. Вземете мунициите от двата куфара, както и First Aid Kit от масата (прилича на зелена билка) преди да напуснете. Бийте се или бягайте, или и двете, когато минавате покрай Бесните кучета и Духовете по пътя към Coffin Rock. За известно време ще ви следва призрак на дете. Когато стигнете да Coffin Rock ще изгледате кратко филмче, от което ще разберете как да намерите Journal. Потърсете го внимателно сред нещата, които носите със себе си. Върнете се при Asgaya (вече имате достатъчно опит в Гората, нали?). Продължете пътя си към Asgaya. Използвайте компаса и оръжията си. Ще изслушате обясненията на Asgaya относно Othegwenhda и Hec-aitomix и жертвата. Осъзнавате, че след като Teddy Bear принадлежи на Mary Brown, тя ще е следващата жертва на обсебеното от демона момче. След като намерите Bleeding Boy можете да го заведете до Coffin Rock и да го използвате за отвличане на вниманието на Demon. Това ще ви позволи да "подмамите" Demon в следващата 1000 годишна траектория. В режим на игра HARD PUZZEL не можете да напуснете Asgaya докато не изчислите правилните знаци на Bleeding Boy. Използвайте както скиците, така и рисунките на Bleeding Boy, като комбинирате символите, които виждате. Когато напаснете правилно знаците (посочени по-долу)
Ред 1, **първият символ отляво**
Ред 4, **вторият символ отляво**
Ред 4, **третият символ отляво**
Напуснете Asgaya. Въоръжете се с любимото си оръжие и компаса, тичайте към града, като унищожавате всичко, намиращо се между вас и града, който не сте виждали толкова отдавна! Когато стигнете до покрайнините на града, ЗАПИШЕТЕ ИГРАТА!

BURKITTSVILLE - ЧЕТВЪРТИ ДЕН

(Заглавие на записаната игра: D4BEGIN, или, в режим на игра HARD, *D4HARDSTART.)* Идете до Училището и говорете със Schoolmarm. Ще научите, че сградата на Newspaper е изгоряла до основи и Horace Gersten е изчезнал. Schoolmarm ще ви каже, че е видяла Mary Brown да играе на двора с Kyle по-рано през деня, но че сега ги няма там. Mary е може би в Църквата, където се моли заедно с Pastor Ascot. Щом излезете от Училищния двор се развива автоматична последователност, която завършва с появата на Holiday пред Църквата. Влезте в Църквата и се насочете към Олтара. Чува се кратък разговор между Pastor, Mary и Doc Holiday. Откривате, че Kyle се намира в задната стая. Напуснете бързо Олтара и минете през задната врата. Изтичайте след Kyle, ТИЧАЙТЕ БЪРЗО. Хванете го на улицата. *(Заглавие на записаната игра: D4CATCHKYLE.)* Не го оставяйте да стигне до Офиса на Шерифа защото ще ви арестуват за опит за отвличане! Хващайки го на улицата го освобождавате от Дяволското обсебване. Kyle ще ви каже някои интересни неща за Pastor, Newspaper Editor и др. След като изслушате Kyle ще видите Pastor да излиза от задната страна на Църквата влачейки Mary. *(Заглавие на записаната игра: D4CATCHPASTOR.)* Бързо *ЗАПИШЕТЕ ИГРАТА!*
Обърнете се и изтичайте назад до Главната улица. Минете покрай TownHall и завийте надясно, между Училищния двор и TownHall. Присъединете се към Pastor и Mary. *(Заглавие на записаната игра: D4HSHOVEL.)* Той ще изпусне лопатата, която носи (защо ли му е този инструмент?). Вдигнете лопатата и използвайте ключа DRAW. Проследете Pastor и Mary когато те се насочат към оградата на Училищния двор, която води в Гората. Носете лопатата, докато тичате след тях. Ударете Pastor с лопатата по главата преди да е стигнал да вратата на Училището. *(Заглавие на записаната игра: D4BONKED-PASTOR или D4SAVEDMARY.)* Mary ще разговаря с вас след като отстраните Pastor. Тя ще ви подхвърли няколко много важни улики и след това ще ви съобщи някои лоши новини! Скоро ще бъдете убит. Демонът знае името ви! О, НЕ! Не след дълго се появяват Шерифа и госпожа Ascot, които искат да знаят какво се е случило. Pastor се съвзема и освобождава група Демонични призраци. Изтичайте в Гората. Както вървите навътре в гората, в един момент осъзнавате, че сте заобиколен от отрязани глави! *(Заглавие на записаната игра: D4HARDFLYINGHEADS.)* Да, точно така. Отрязани глави. В режим на игра HARD PUZZLE ще трябва неколкократно да опитвате да разкъсате обръча от глави и да избягате, но всеки път ще бъдете отблъсквани обратно в зловещия кръг. Огън или синя огнена топка ще се появи в центъра на кръга. Когато се появи, насочете се към центъра и използвайте цигарите на Stranger. Когато опитате да избягате, ще ви удари гръм (какво още би могло да се случи?) и главите ще изчезнат. В режим на игра HARD PUZZLE ще трябва да се върнете обратно към града. Когато го сторите, ще се открие проход, по който ще се появи Robin Weaver. По-точно, ще се появи Стара жена. Би ли могло това да е Robin Weaver? Нека разберем! *(Заглавие на записаната игра: D4WEAVERSHOUSE.)* Последвайте Старата жена до къщата й в Гората. След като стигнете до къщата на Robin Weaver, влезте вътре през предната врата. Атакувайте я с въпроси неколкократно докато тя отговори. Тя ще ви каже да вземете страницата от стената. Обърнете се и се отправете към входната врата. Погледнете към стената от дясно, издигаща се вътре в къщата. Вземете споменатата страница ... след това вземете TWANA, която тя ви дава заедно със страницата. В режим на игра HARD PUZZLE няма да получите TWANA на Othosetzeh. Ще получите TWANA по-късно, при Asgaya. Напуснете къщата на жената.
Върнете се в Града. При влизането ви в Училищния двор към вас се присъединяват Шерифа, Pastor, Mary и госпожа Ascot. Stranger се появява и ви спасява Кожата! О! Заедно със Stranger ще се върнете автоматично обратно в Гората, докато не отбележите всички неща, които сте правили или видели през последните няколко дена! Когато Stranger "изчезне", си проправете път към колибата на Asgaya, унищожавайки колкото се може повече чудовища! Можете да опитате да се скриете, но при завръщането си ще бъдете пресрещнати от същите чудовища! Говорете бързо с Asgaya и се отправете към тясната пътечка, водеща до къщата на Parr. В режим на игра HARD PUZZLE не можете да напуснете Asgaya докато не изпълните последната TWANA. Използвайте нещата, които носите със себе си, за да въведете следните символи *(заглавие на записаната игра: D4HOTHOSTEZEHTWANA):*
Четвърти ред, четвърти от ляво - **Oth**
Четвърти ред, трети от ляво - **os**
Първи ред, втори от ляво - **etzeh**
Използвайте компаса и картата за да намерите пътя колкото се може по-бързо. Застанете отстрани на тясната пътека, наблюдавайте я и използвайте Twana на Weaver. След това гледайте какво ще се случи. След като използвате и Twana на Bleeding Boy капанът е поставен.
Сега *ЗАПИШЕТЕ ИГРАТА! (*Заглавие на записаната игра: D4GOING2COFFINROCK.) Насочете се към Coffin Rock. Отново по пътя ви ще има чудовища, Бесни кучета и т. н. Щом стигнете "подстъпите" на Coffin Rock отново *ЗАПИШТЕ ИГРАТА*. Сега отидете до момчешкото тяло, намиращо се в центъра на Coffin Rock. Веднага, щом се появи Stranger, застреляйте Demon, грабнете момчето и тичайте така, както НИКОГа не сте тичали. Изтичайте до Тясната пътечка, водеща към къщата на Parr. Ако Черният Облак (Demon) ви настигне преди да сте решили по кой път да поемете, сте мъртъв. Край на играта. Опитвайте отново, отново и отново, докато намерите мястото, където заложихте Капана. Ако следвате Stranger ще стигнете мястото по-бързо и по-безопасно. *(Заглавие на записаната игра: D4TRAP4.)*
Последната сцена е спасяването на момчето и осигуряването на безопасността му в Twana.